

GAME DEVELOPMENT ESSENTIALS
GAME STORY AND CHARACTER DEVELOPMENT

游戏开发核心技术

剧本和角色创造



(美) Marianne Krawczyk 著
Jeannie Novak

姚晓光 孙 洪 译



游戏开发核心技术 剧本和角色创造

GAME DEVELOPMENT ESSENTIALS GAME STORY AND CHARACTER DEVELOPMENT

“我认为游戏艺术的真正标志，是有人承认自己在第17关时哭了。游戏剧本的先进性体现在可以让人参与其中。”

——史蒂芬·斯皮尔伯格

“一部真正具有技术含量的精彩作品，文笔好，形式生动。”

——Chris Klug (卡内基·梅隆大学娱乐技术中心)

本书说明了如何为游戏量身定制引人入胜的剧本和角色，仔细分析了故事的历史、传统和游戏的故事结构，以及角色开发的各个方面，包括生理角度、心理角度、社会角度以及语言角度。书中还有大量出自业内人士的注释，附带的光盘中是游戏故事文档和演示文件。对游戏设计师、作家、学生以及专业人士来说，本书都能提供有益的指导。

本书特色

- 着重于游戏剧本和角色开发的方方面面。
- 提供游戏业内专业人士的全面心得领悟。
- 理论与实践结合。
- 全彩页设计。
- 文风通俗易懂。

关于作者

Marianne Krawczyk 是电视和游戏的专业作家。她曾为索尼的大作《战神》(God of War)编写游戏剧本，还为Midway的《51区》(Area 51)——一部以第一人称表现的科幻军事射击游戏——重写对白。Marianne的其他作品包括《战地指挥官》(Field Commander)和《无名传奇：战士机密评测》(Untold Legends: The Warrior's Code)，这两部游戏均由索尼在线娱乐为PSP开发。目前，Marianne正投身于其他几部尚未公开的游戏项目中。

Jeannie Novak 是游戏开发核心技术系列丛书的主要作者和编辑，还是Indiespace(<http://indiespace.com>)的创始人。Jeannie是在线艺术学院、UCLA分校、艺术中心设计学院、圣莫尼卡大学娱乐和技术学院、德福瑞大学、迈阿密国际大学以及Westwood大学的游戏讲师和开发专家。她是国际游戏开发者协会(IGDA)的成员之一，同时为互动艺术与科学学会(AIAS)的选举委员会工作。

译者简介

姚晓光 npc6.com网创始人，曾就职于盛大网络盛锦娱乐游戏研发公司常务副总经理，游戏首席执行制作人。监制回合MMORPG《幻灵游侠》；监制大陆第一款真3D商业网游《神迹》；编译《网络游戏开发》一书并被选为游戏研发教材。现任腾讯互动娱乐公司游戏项目总监。



附赠
光盘



上架指导：计算机/游戏开发

ISBN 978-7-111-21197-6



9 787111 211976

ISBN 978-7-111-21197-6
定价：49.00元 (附DVD)

投稿热线：(010) 88379604
购书热线：(010) 68995259, 68995264
读者信箱：hzjsj@hzbook.com

华章网站 <http://www.hzbook.com>

网上购书：www.china-pub.com

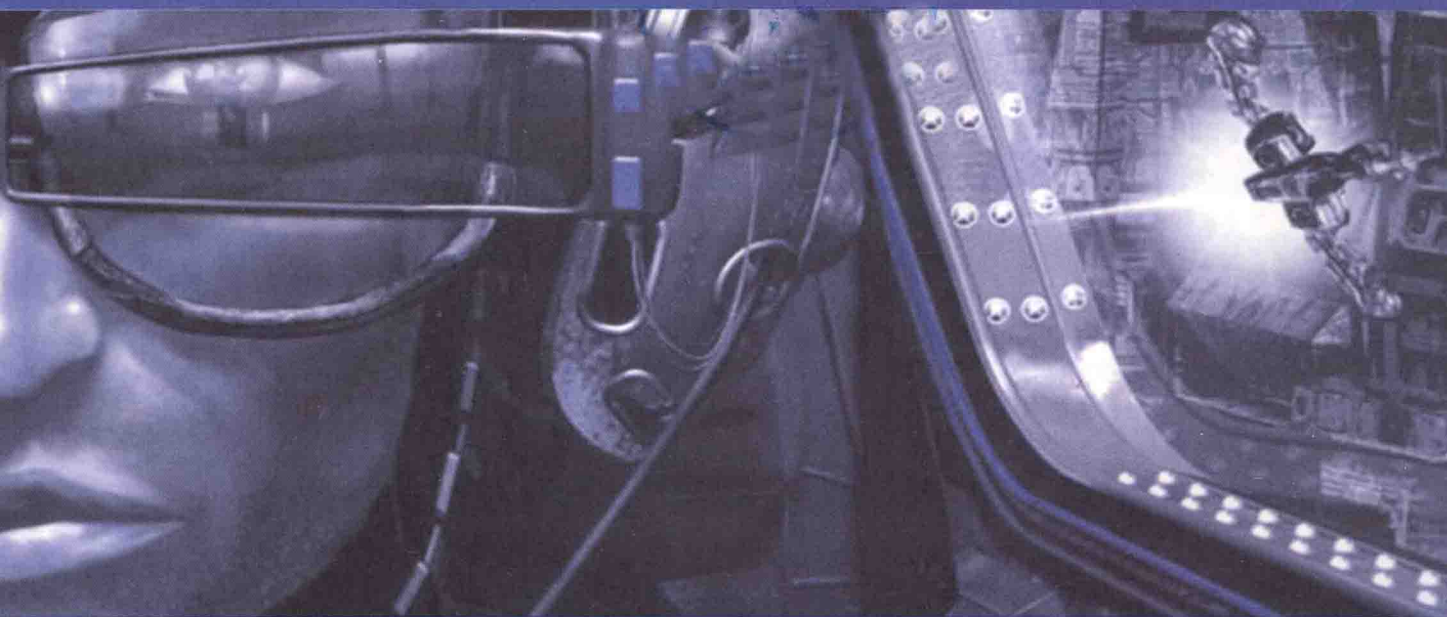
封面设计：杨宇梅

GAME DEVELOPMENT ESSENTIALS

GAME STORY AND CHARACTER DEVELOPMENT

游戏开发核心技术

剧本和角色创造



(美) Marianne Krawczyk 著
Jeannie Novak

姚晓光 孙 泱 译



机械工业出版社
China Machine Press

设计游戏,就是设计一个虚拟世界。这个世界是否吸引人,很大程度上取决于剧本和角色的创造。本书旨在教授专业游戏开发人员学会将故事叙事方法和游戏玩法结合起来,从而创作出更加复杂、更具戏剧性的游戏,让玩家体验无限乐趣。

本书分“剧本”、“角色”和“游戏玩法”三部分,第一部分着重说明故事的历史、一般故事元素、传统故事设计以及游戏剧本设计;第二部分着重说明传统角色原型、游戏角色创造以及对话结构;第三部分着重说明故事和游戏的结合、“故事玩法”的概念以及游戏设计文档元素。本书通俗易懂,理论结合实践,适合学生、游戏开发专业人士及广大感兴趣的消费者阅读。

Marianne Krawczyk, Jeannie Novak: *Game Development Essentials: Game Story & Character Development*
EISBN: 978-1-4018-7885-6

Copyright © 2006 by Thomson Delmar Learning, a division of Thomson Learning.

Original language published by Thomson Learning (a division of Thomson Learning Asia Pte Ltd). All rights reserved. 本书原版由汤姆森学习出版集团出版。版权所有,盗印必究。

China Machine Press is authorized by Thomson Learning to publish and distribute exclusively this simplified Chinese edition. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only (excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan). Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

本书中文简体字翻译版由汤姆森学习出版集团授权机械工业出版社独家出版发行。此版本仅限在中华人民共和国境内(不包括中国香港、澳门特别行政区及中国台湾)销售。未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。未经出版者预先书面许可,不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

本书版权登记号:图字:01-2006-4833

图书在版编目(CIP)数据

游戏开发核心技术:剧本和角色创造/(美)克瓦兹克(Krawczyk,M.), (美)诺瓦克(Novak,J.)著;姚晓光,孙泱译.—北京:机械工业出版社,2007.4

(游戏开发技术系列丛书)

书名原文:Game Development Essentials:Game Story & Character Development

ISBN 978-7-111-21197-6

I.游… II. ①克… ②诺… ③姚… ④孙… III.游戏—软件开发 IV.TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第038754号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037)

责任编辑:刘立卿

中国电影出版社印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2007年5月第1版第1次印刷

205mm×255mm·14.25印张

定价:49.00元(附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换
本社购书热线:(010)68326294

译者序

游戏作品，究其本源，都是一个虚拟的世界。设计游戏，就是设计一个世界。设计者担负着上帝的职责，创造这个世界的所有法则。所以一个游戏是否吸引人，最最本源的问题就是，这个虚拟世界是否吸引人。人类渴求故事，因为它代表着理解和学习。这种渴求来自于我们的DNA。故事具有起因、承接、含义以及世界的构架。游戏也需要具有相同的框架。在游戏故事中，无论是惊天动地、催人泪下的爱情，还是风声鹤唳、草木皆兵的战争，都能通过我们在屏幕上做的动作表现出来，为我们带来了更深层次的情感体验。

世界观、规则以及系统是游戏的先决条件，它们是将玩家带入模拟世界的东西。比如猜拳游戏，手的不同形状代表“石头”、“剪刀”和“布”，由于有这种充满乐趣的设定，人们才会有成就感。如果拳头、手指、手掌被定义成0、2、5的话，人们就会产生这样的疑问：“为什么5支手指要输给2支手指呢？”大概谁也不会再玩这个游戏了。黑色屏幕上落下的白色像素块被称为“宇宙侵略者”才能吸引人们花钱投币进行游戏。因为有了世界观，人们才能体会到规则的乐趣，才能产生游戏的成就感。游戏拥有无限乐趣和无限体验，凭借其越来越高的科技含量和文化内涵，越来越吸引世人的眼光。

如果说游戏是一种精神享受，那么故事内涵是享受游戏的重要内容！

多年的游戏经历让我发现，一款好游戏都有一个吸引人的世界观，即有背景设定和它所独有的一套完整的体系。这类游戏很容易风靡并成为经典。例如，暴雪公司的《魔兽世界》讲述了一个奇幻的魔兽大陆上几个不同种族之间的生存、战争、联盟等，它那古老宏大的背景，犹如英雄史诗般的剧情无不让人神往。还有《仙剑奇侠传》系列，以中国古老文化为底蕴，讲述人情、阴阳因果之间的关系，通过RPG游戏完整地造出了一个引人入胜的世界。现代的人们进入实现自我价值的巨大竞争中，生活充满了压力、挫折，激情需要宣泄，压力渴望排解……我们需要勇敢、需要体验、需要自信、需要成就……在现实与理想的巨大反差下，游戏是填补现实生活失落感的一种好手段。如果说武侠小说是大人物的童话，那为什么就不能把游戏当作人类的童话呢？



每个人心中都有不寻常的希望和抱负，
满足这些愿望是游戏的价值所在

好的游戏剧本体现在有好的亲和力，游戏作品的亲和力在于“游戏互动时所表现的亲近行为的动力、水平和能力”。游戏亲和力的高低常常取决于一个游戏的故事特征和类型特征，如有的游戏本来就没有故事和世界观，那么就不容易在玩家脑中形成长久的印象和影响。但亲和力也与游戏制作者的“亲和动机”密切相关，亲和动机强，比如制作者迫切需要得到玩家的喜欢，得到玩家对游戏的认可，其亲和力就高；而无视玩家的存在，或把玩家当作练级的机器，把制作者的所谓权力放在至高无上的地位，亲和力就一定很低。看来，亲和力又是与一个游戏开发者的价值观、玩家观紧紧地联系在一起的。网游产品要想生存、发展，必须建立持久的亲和力。本书为专业的游戏研发人士量身定做，使开发者在电脑游戏创作过程中更具能力和魅力，从容应对游戏的设计，提升游戏产品的亲和力，进而打造游戏的忠实玩家群，在激烈的市场竞争中争取成功的机会。

一旦玩家进入你的游戏，处于某个过程中，玩家了解游戏的控制规则，因此变得兴奋，扮演起了幻想中的角色，玩家就不会轻易走出这种经历。要记住，许多玩家想沉浸在幻想当中。当游戏设计者设计了独特、流畅的剧本和角色的时候，玩家就很难不沉溺于幻想之中了。和电影一样，好的游戏剧本是提高玩家忠诚度的武器。

我认为游戏艺术的真正标志，是有人承认自己在第 17 关时哭了。

—— 史蒂芬·斯皮尔伯格

哭泣是操纵人类情绪的能力的体现。电影的故事是用一种特殊的方式感动观众。而游戏，因为玩家也参与和创造了故事，想要操纵玩家的情绪就相当困难。那么我们如何让游戏值得人们投入感情呢？这也是本书研究探讨的内容。对于一个人来说，如果不让某些情绪流露出来，可能就要在别处为它付出代价。它可能会以另外一种形式出现——例如：压抑的愤怒或许会造成沮丧、郁闷，甚至身体上的疾病。人类在对抗疾病时，除了借助药物外，愉悦的心情也是一剂良药。游戏正是调解身心的中和剂，它帮助我们避免了身体或者精神上的疾病。在网络的虚拟游戏世界，尽情消耗那些“危险的”肾上腺素，满足澎湃在血管中的战斗与征服的欲望。在英雄梦得到宣泄之后，真实的世界得到了净化，可爱的真实世界依旧是充满人性与温馨的。真正的玩家们都已发现在与游戏文化的一来一往中，心中的很多期望不再风餐露宿。

很抱歉我给你写了这么长的信，我没有时间写得简短些。

—— 马克·吐温

游戏中的故事需要更加苛刻的写作技巧。在游戏里，你必须快速将信息传递给玩家。在电影里作者可以用三句话来说明的东西，在游戏中只能用一句话说明。这种精简浓缩、体验式的写作是一项艰巨的任务。本书针对游戏剧本设计时必然要遇到问题做了图文并茂的生动阐述：让你知道游戏故事和传统故事有什么区别；各类游戏都有哪些故事元素；游戏故事文档如何构成；如何用角色的三角关系增加紧张感；如何增强角色的立体感；玩家要如何掌控游戏中的戏剧性元素；有哪些技巧可以帮助我们写出优秀的对白；如何抓住玩家的心，最终获得成功的游戏世界。

成功的游戏通常具有如下特点：

高完整性。在世界组成上包括：世界起源、故事背景、政治、经济、道德、阵营（派别、种族、国家）。在游戏内容上包括：地理、人文、种族、技能、怪物、NPC、音乐风格等。

高平衡性。包括：阵营之间的平衡、职业平衡、技能平衡、地理分布平衡、获利收益平衡、商业平衡等。

强感染性。感染性低的世界将缺乏带入感，很多游戏有翔实的世界观设计，但感染性极低，于是玩家感受不到身处何方。当你的剧本能够带动玩家的希望，那么玩家就会信任这个游戏，爱上这个游戏，因为：人们希望什么，就相信什么……

创造游戏剧本远远先进于电影：首先要让玩家可以亲身参与并且改变世界的发展，其次必须通过多媒体技术手段给玩家视听幻觉^①。所以游戏研发人员正接受着前所未有的挑战，仔细阅读本书，掌握游戏策划“神之手”的使用方法。解放思想，创造世界！相信爱阅读的你可以通过成功！

这个世界唯余马首是瞻~

血染盔甲，我挥泪杀~



在世界观、道具、NPC等要素健全的游戏里，玩家容易激发斗志并找到巨大的成就感

腾讯互动娱乐 游戏项目总监

姚晓光

www.npc6.com

① 视听幻觉（文学作品和读者之间有一种假定性的认可，英语叫suspension of disbelief）：

视听幻觉就是故事或游戏的创作者必须让观众或玩家忘记真实世界的逻辑。

前 言

游戏剧本

由于在游戏行业内剧本经常被放在次要位置,所以我们决定写一本书来说明剧本和角色在游戏制作过程中的重要性。“游戏剧本”正处在发展的早期,现在有很多不同的思想学派致力于研究如何将故事和游戏有机地交织在一起。我们的经验来自于传统的和游戏特定的叙事方法。由于传统叙事方法中的元素可以并且应该被应用在游戏中,所以将传统叙事方法和游戏设计技巧相互对照应用是十分重要的。

在这本书中,我们会明确传统剧本和游戏剧本之间的区别。在游戏中,玩家会体验到游戏主人公在游戏剧本中所体验到的一切。摆在游戏开发者面前的问题在于,如何引导玩家在游戏过程中体验到属于他个人的故事,甚至让玩家觉得他们“参与创作”了剧本。上面问题的答案被我们称作“故事玩法”(storyplay)——故事叙述和游戏玩法的融合,它让玩家控制故事情节是关于“什么”的和是“如何”被体验的。

我们编写这本书的目的在于帮助学生、游戏策划、职业作家学会如何将叙事方法和游戏玩法结合成一种新的形式(“故事玩法”),然后创作出更加复杂和具有戏剧性的游戏体验。直到现在,游戏策划还经常负责编写游戏的故事和对白——但是很多人并不具备剧本和角色创造的能力。尽管来自其他行业(如电影或电视行业)的职业作家们正在开始进入游戏业,但他们很多人对于游戏性和非线性的叙事手段并没有足够的了解。这本书将为学生、游戏策划和作家提供必需的技能,让他们可以创作出既具有戏剧性冲突、又可以让玩家进行选择 and 参与创作的故事主线。

我们希望在读过这本书之后,你能够使用将游戏和故事拆分成元素的方法,来思考两者是如何交织在一起的。你会观察到叙事技巧是如何被应用在游戏里的,以及游戏性元素又是怎样进入到故事中去的。你将发现这种跨领域的结合会创造出难忘的游戏体验。

作者

加利福尼亚

关于本书

本书是剧本叙述和角色创造技术的全面说明，包括剧本的历史、一般的剧本叙述方式、传统的剧本元素、游戏特有的故事元素、角色原型、游戏特有的角色创造、角色对话，以及故事和游戏玩法的结合。

本书具有以下几个特点：

- 章节关键主题在每一章的开始清楚列出。
- 内容覆盖了从计划、生产、原型、测试、发行以及玩家信息的管理。
- 每章的结尾都有章节回顾和问题思考，适合学生和专业人士等用于提升自己的思维敏捷性和解决问题的技能。
- 大量出自于业内专家的案例学习，以及游戏开发者的概评，通过这些说明一些简单的技巧和提供解决问题的训练。
- 丰富的全彩图片帮助说明书中的概念和技巧。
- 附带的光盘中有文档、原画、动画、对白摘录、情节串连图板示例，以及游戏演示。

本书中始终强调以下几个主题：

- 游戏和其他娱乐媒体的差别（例如电影）。
- 可用性和玩家控制是游戏开发的首要方面。
- 结合故事和游戏元素的游戏玩法，以及作为故事叙述新方法的“故事玩法”。

本书的目标读者

本书并不局限于教育领域。如果你在书店的书架上发现了这本书，并且好奇地拿了起来，这本书就是适合你的！

本书的读者包括学生、专业人士以及感兴趣的广大消费者。书中的内容比较轻松，容易理解，并且理论结合实践。

能从本书获益的读者可能有：

- 有兴趣进入游戏行业的电影和电视业专业制作者。
- 尊重剧本叙述和角色创造技术的游戏策划。

- 游戏开发、互动设计、娱乐研究、信息、写作以及新兴技术编程专业的大学生。
- 学习初级游戏开发的美术、设计、写作以及编程的学生。
- 全面学习游戏开发过程的程序专业大学生。
- 大学一年级的游戏开发学生。

本书的组织结构

本书由三部分构成：剧本部分，角色部分以及游戏玩法部分。

- 第一部分——剧本（1~4章）：该部分着重说明故事的历史、一般故事元素、传统故事设计，以及游戏剧本设计。
- 第二部分——角色（5~7章）：该部分着重说明传统角色原型、游戏角色创造，以及对话结构。
- 第三部分——游戏玩法（8~9章）：该部分着重说明故事和游戏玩法的结合，“故事玩法”的概念，以及游戏设计文档（GDD）元素。

使用说明

以下版块会在本书正文中出现，这里分别说明其用途：

章节关键主题

章节关键主题是以每章开始提出问题的方式有目标地学习。读者在理解了章节内容之后应该可以回答出这些问题。

小提示

小提示是出自专业人士和教育家的建议和灵感，以及使用的技术和业内的小技巧。

补充说明

补充说明是作者针对某个主题提供的深入信息，并伴有说明图片。

引用

引用是出自玩家、学生以及行业观察者的简短而深刻的见解。

人物介绍

专业人士和教育家的简历、照片以及深入注解。

案例学习

案例学习包括了专业人士在开发某游戏时经历的轶事。

注意

用于帮助读者认真思考书中主题的作者的一些观点。

章节回顾

各章结尾的章节回顾包含问题和练习，让读者可以学以致用。

关于附带的光盘

光盘中包含以下内容：

- Torque 游戏引擎 (GarafeGames)。
- 《Tabula Rasa》原画 (NCsoft)。
- 《尼奥之路》(Path of Neo) 原画和动画 (Shiny 娱乐)。
- 《战神》(God of War) 情节串连图板 (美国索尼电脑娱乐)。
- 《51 区》(51 Area) 对白 (Midway)。
- 《摘星益智》(Orbz) 游戏演示 (21 - 6 Productions/GarageGames)。
- 《七彩滚珠》(Marble Blast) 游戏演示 (GarafeGames)。
- 《幻想坦克》(Think Tanks) 游戏演示 (Brave Tree Productions/GarageGames)。
- 游戏设计文档模板 (Chris Taylor/Gas - Powered Games)。
- 《Sub Hunter》游戏设计文档 (Michael Black/Torn Space)。
- 原画示范 (Capcom)。
- 原画示范 (Valve)。

关于讲师的指南

光盘中的讲师指南用于帮助讲师安排培训教程，包括课程提纲、练习题、课外作业、PowerPoint 文档，以及其他有价值的教学资源。

序号：1-4018-7886-5

关于作者

玛丽安·克瓦兹克 (Marianne Krawczyk)，曾经从事专业写作多年，随着她的第一部影片《世俗神话》(Popular Myth) 飞速地发行，她迎来了人生的新突破。接着，《甜蜜高谷》(Sweet Valley High) 成为周六晨场的热片，玛丽安已经成为技艺娴熟的作者。玛丽安更注重儿童文学，她曾受雇于 Wild Brain Studios 撰写和开发动画产品《Swap & Tad》。同年，玛丽安为 Studios USA/Universal Television 撰写了《咖啡因》(Caffeine)，这是一个根据同名系列漫画制作的电视节目。2005 年 1 月，她为 Bratz 的最新动画系列编写故事。玛丽安现在已经成功地进入了电子游戏领域，并对故事和游戏玩法之间微妙的关系有着深刻的理解。她为索尼的享有极高赞誉的游戏《战神》编写故事，这个故事讲述了神、人共存的狂暴世界中的英雄之旅。她还受雇重写了 Midway 的《51 区》中的对白，这是一款第一人称的射击科幻游戏。作为一名广受欢迎的游戏作家，玛丽安目前正在致力于开发几款尚未公布的电子游戏。



Luis Levy

吉妮·诺瓦克 (Jeannie Novak)，Indiespace (<http://indiespace.com>) 的创始人，该公司是最早进入在线互动娱乐领域的公司之一，她帮助那些富有创意的音乐、电影、电视专业人士进入游戏行业。吉妮不仅是《Game Development Essentials》系列丛书的主要作者和编者，还是互动娱乐业最早的三本书的作者之一，包括《Creating Internet Entertainment》。吉妮是在线艺术学院、UCLA 分校、艺术中心设计学院、圣莫尼卡大学娱乐和技术学院、德福瑞大学、迈阿密国际大学以及 Westwood 大学的游戏讲师和开发专家。吉妮曾在 Macworld、数码好莱坞以及 iHollywood Forum 的工作室和研发小组进行开发工作。她是国际游戏开发者协会

(IGDA) 的成员之一，也为互动艺术与科学学会 (AIAS) 的选举委员会工作。吉妮曾当选为《MicroTimes》杂志 100 名高科技领域最有影响力的人物之一，CNN、《BillboardMagazine》杂志、Sundance 频道、《Daily Variety》以及《Los Angeles Times》都曾报道过她。她在南加利福尼亚大学获得信息管理硕士学位，在那里通过远程教学的方式着重学习了游戏知识。她在 UCLA 获得大众传播学士学位，以优异成绩毕业。她不写作和教学的时候，大部分时间都在录音、表演以及创造音乐。更多信息请查看她的个人网站 <http://jeannie.com>。

目 录

译者序		
前言		
第一部分 剧本	1	
第1章 故事的历史：如何成为讲故事的人？	2	
1.1 石洞中的壁画	3	
1.2 口头传统	4	
1.2.1 寓言	5	
1.2.2 神话	5	
1.2.3 传说	6	
1.2.4 都市传奇	6	
1.3 戏剧	7	
1.4 文字的世界	9	
1.5 电影：回到洞穴	10	
1.6 电视	12	
第2章 游戏的类型：通过不同游戏类型讲述故事	15	
2.1 动作游戏	16	
2.1.1 跳台游戏	17	
2.1.2 射击游戏	18	
2.1.3 竞速游戏	19	
2.1.4 格斗游戏	20	
2.2 冒险游戏	21	
2.3 动作冒险游戏	23	
2.4 解谜类游戏	27	
2.5 角色扮演类游戏	27	
2.6 模拟游戏和运动游戏	30	
2.7 策略游戏	32	
第3章 创作自己的剧本：如何从概念到执行的过程中创作一个剧本？	37	
3.1 概念	38	
3.1.1 跳板	39	
3.1.2 背景设置	39	
3.1.3 承接内容	41	
3.1.4 背景故事	44	
3.1.5 预告	46	
3.1.6 大纲	47	
3.1.7 主题	49	

3.2 传统结构	51
3.2.1 三段式故事结构	51
3.2.2 英雄之旅	52
3.2.3 章节	54
3.3 执行的策略	57
3.3.1 触发性事件	58
3.3.2 预兆	59
3.3.3 冲突	59
3.4 对立的统一	61
3.5 目标	61
3.6 麦加芬 (MacGuffin)	62
3.7 限时	63
3.8 故事和情节	63
3.8.1 情节点	64
3.8.2 剧情的组织	66
3.9 高潮	69
3.10 解围之神	70

第4章 游戏故事的叙述方式： 在故事中加入特定的 游戏元素 **72**

4.1 传递信息	73
4.1.1 剧情动画	74
4.1.2 场景动画	75
4.1.3 触发性事件	76
4.2 玩家控制	77

4.2.1 角色的定制	78
4.2.2 情节	79
4.2.3 结果	80
4.2.4 接触与互动	80
4.2.5 合作	80

4.3 沉浸 81

4.3.1 重复	81
4.3.2 持续性	82
4.3.3 流畅度	82
4.3.4 非线性结构	82

4.4 情感内容 84

4.4.1 体验式的故事讲述	84
4.4.2 创造情感体验	88

第二部分 角色 93

第5章 角色的类型：你的角色 是谁？ 94

5.1 传统角色原型 95

5.1.1 英雄	95
5.1.2 阴影	96
5.1.3 智者	96
5.1.4 帮手	97
5.1.5 卫士	97
5.1.6 骗子	98
5.1.7 信使	98

5.2 现代角色类型	98	6.2.3 施加压力	119
5.2.1 主角	99	6.2.4 怜悯	121
5.2.2 反英雄主角	99	6.2.5 配角	122
5.2.3 共同主角	100	6.2.6 一致性	122
5.2.4 反派	101	6.3 角色的成长	123
5.3 配角	103	6.4 角色关系	126
5.3.1 关键角色	103	6.4.1 二元角色	126
5.3.2 伙伴	103	6.4.2 三角关系	127
5.3.3 侍从	104	6.5 视角	127
5.3.4 盟友	104	6.5.1 第一人称	128
5.3.5 走卒	105	6.5.2 第三人称	128
5.3.6 叛徒	105	6.6 角色的美术制作	129
5.4 游戏专用角色	105	6.7 回到美术制作	129
5.4.1 玩家角色	106	6.7.1 角色动画	131
5.4.2 化身	106	6.7.2 风格	131
5.4.3 非玩家角色	106		
第6章 角色开发：创作有吸引力的角色	111	第7章 角色语言的创作：有效地使用旁白、独白和对白	133
6.1 设计角色背景故事	112	7.1 旁白	134
6.1.1 角色的生理特征	112	7.1.1 第一人称	134
6.1.2 角色的社会性	114	7.1.2 第三人称	134
6.1.3 角色的心理	116	7.2 独白	135
6.2 深入探索角色	117	7.3 对白	137
6.2.1 内部冲突	118	7.3.1 对白的目的	138
6.2.2 找出冲突的方式：自由写作	118	7.3.2 非口语对白	145
		7.3.3 游戏中的对白	146
		7.3.4 写出优秀的对白	148

第三部分 游戏玩法 155

第8章 游戏玩法和剧本：将挑战和策略整合到游戏故事中去 156

8.1 游戏玩法中的冲突 157

8.2 平衡 160

8.3 制造紧张感 166

8.4 规则 169

8.5 游戏理论 176

8.5.1 零和游戏与非零和游戏 176

8.5.2 囚徒困境 176

8.5.3 公用悲剧 177

8.6 关卡结构 179

8.6.1 空间 179

8.6.2 流程 180

8.6.3 时间 181

8.6.4 选择 181

8.6.5 目标 182

8.6.6 关系 182

8.6.7 进程 184

第9章 将计划付诸行动：制作出成功的故事玩法 186

9.1 你的游戏计划 187

9.1.1 你的主题是什么？ 187

9.1.2 你的故事是什么？ 187

9.1.3 你的游戏类型是什么？ 188

9.1.4 你的环境是什么？ 188

9.1.5 你的设定是什么？ 188

9.1.6 你需要哪种类型的角色？ 188

9.1.7 怎样讲述故事？ 190

9.1.8 目标 190

9.2 游戏文档 191

9.2.1 哈姆雷特：丹麦王子 191

9.2.2 凯撒的任务 197

9.3 电影和游戏 203

9.4 作者应该从何处进入制作过程？ 205

附录A 《战神》情节串连图板：剧本分镜头实例（见光盘） 211

附录B 《潜水艇大战》游戏设计文档模板（见光盘） 224

附录C HDR 技术对游戏故事气氛的渲染（见光盘） 232

附录D 游戏参考资源表（见光盘） 240

第一部分 剧本

第 1 章 故事的历史

如何成为讲故事的人？

章节关键主题

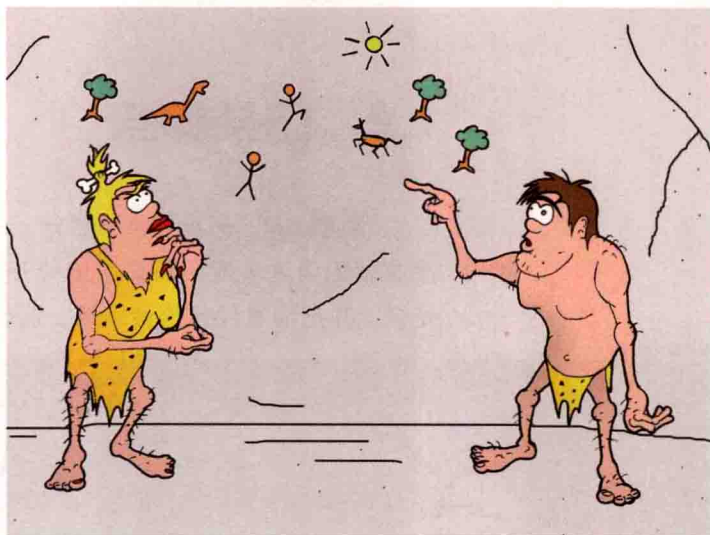
- ☆ 我们祖先是怎样理解并表达他们的世界的？
- ☆ 亚里士多德是怎样将古希腊人的悲剧性缺陷应用到小说中的？
- ☆ 为何小说会给人一种私人体验，这种体验从何而来？
- ☆ 电影经常使用什么技术来激发观众的情绪？
- ☆ 游戏改变了故事的定义吗？

从古老的时候开始，百花齐放的各种人类文明都致力于用讲故事的方式来理解自己周围的世界。在自我意识出现之后，我们作为一个物种，弄清楚自己在世界上所处的位置，以及我们生存的意义，立刻成为一种必然的需求。这种自然发生的自省，创造了讲述故事的需求。从最初的远古时期开始，我们讲故事的方式越来越复杂，事实上，这种复杂程度令我们在达到讲述故事的目标后，已经不能满足于只作观众，我们还要成为故事的参与者，就像我们玩游戏一样。本章主要描述了我们作为故事讲述者的历史，这可以帮助我们发现，在故事世界向前发展的过程中，我们要如何通过电脑游戏技术加入这个故事世界中。

1.1 石洞中的壁画

你不会认为21世纪高度发展的社会中的人会和旧石器时代的人有很多共同点。他们是游牧生活的，我们是定居的；他们打猎采摘，我们有送到面前的食物；他们过着短暂、兽性的一生，我们有着发展的生活期望。事实上，除了对食物和栖身之所的基本需求之外，我们还可能和生活在公元前30000~10000年的人类有什么共同点呢？毕竟，有了汽车、微波以及数码摄像机，理论上我们有大量时间用在自我实现上。我们穿着晚礼服，讨论着“人类”发展环境，我们创造着艺术！而那些半裸体游牧人在洞穴中勉强生存着。简单一句话概括：我们不可能和那些人类起源者们有什么共同点，不是吗？

其实尽管生活如此困难，仿佛所有因素都在和他们作对，但这些原始人还是有时间来创作艺术，讲述故事。根据最早的发现，石洞艺术被认作是没有复杂含义的单纯的装饰。随着图案的浮现，许多理论学说也出现了：生产、魔法、宗教仪式、象征主义……各学派对于那个时期的推测还很多，但是没有时光机器，我们永远无法确认这些图画的含义。甚至有人相信，这些火光中闪动的彩色图画是最早的娱乐形式。在其中加入手的投影作为故事的主角，你就有了交互式讲故事的经验。



Ben Bourbon

不去管历史真相，让我们暂时假设这些图画在传达一些信息，不论是真实还是幻想，宗教仪式还是象征主义。在这个基础上我们可以进一步假设，每一个“事件”中都联系了人类的体验——简而言之，就是一个故事，一个图画中的故事。去问任何一名电影爱好者现代电影的定义，他都会告诉你，就是一个用图画讲述的故事。

这看似是一个过于简单的观点——但是，尽管这些图画很粗糙，它们并不简单。举例来说，在法国拉斯科岩洞发现的壁画，展示出讲故事必需的所有要素：主题、角色、冲突、结果以及结论。

在上面的壁画中，一个人卧倒在地，或许已经死了。一头野牛站在他身前。我们可以由此得出结论，野牛已经杀死了人。由于壁画被用作讲述故事的工具，许多故事元素存留下来，这个例子中描述的故事要素是

CNP-Ministere de la Culture



在拉斯科岩洞中的一副稀有壁画清楚描述了一个故事：人与野牛战斗

因此让我们走出洞穴，进入光明吧，这光明也就是语言，更明确地说，就是口语。

接下来让我们看看口头传统，它不仅使我们的文明得以流传，还发展出了我们讲故事的方式。

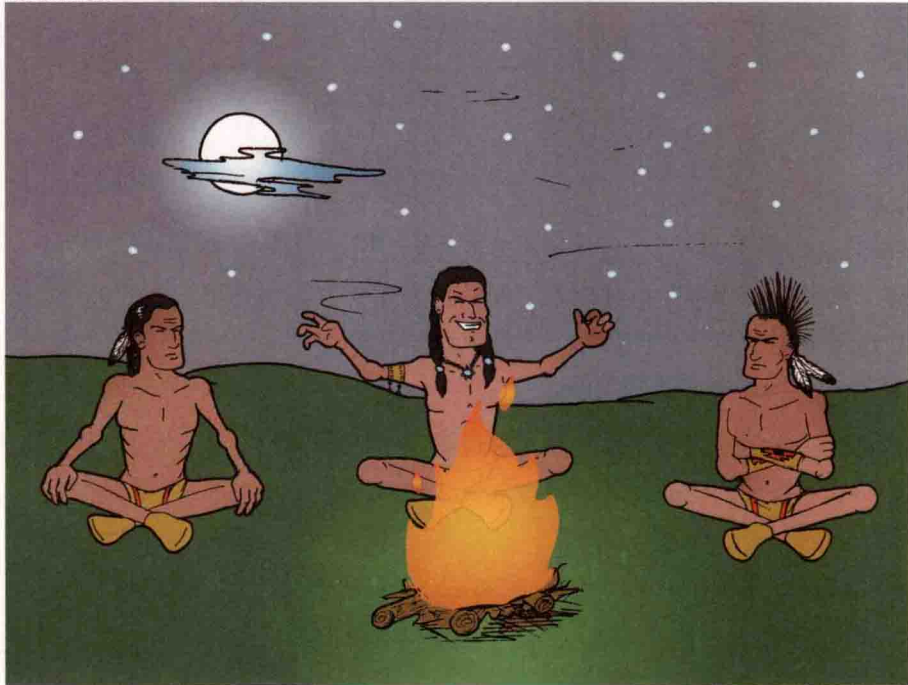
- 主题：人对抗大自然——生存。
- 角色：人和野牛。
- 冲突：生存或死亡。两个角色都有相同的目的（生存），但只有一方能够获胜。
- 结果：野牛胜利。
- 结论：或许人下一次应该吃素！

我们不应该把所有时间浪费在黑暗中的摸索，

1.2 口头传统

“故事”是“历史”的一部分，这一点还有什么疑问吗？从人类存在以来，故事就因为许多原因而口头流传开来，但最重要的是，它保留了文化的历史记录，并把信息代代流传下来。这么做才使得自我意识和社会意识得以建立。

Ben Bourbon



尽管文字为发行提供了便利，可以接触到更广泛的听众，但我们也不能低估语言的力量。事实上，世界上大部分的主要宗教起始于口头的交流。例如基督教，开始于小故事——几代之间流传下去，有时还会对讲述者带来危险。不论你的个人信仰如何，都不能否认我们的世界因为这些故事而无情地改变了。一些简单的语言之中蕴含着相当强大的内容！

威廉·莎士比亚的许多作品都在探究这样一个观点，语言会自己传播，一旦话被流传开来，这些话就会拥有自己的生命，不管最初说话的人原意如何。有一种伊丽莎白版本的接线员游戏（有时被称为秘密情报或是电话游戏），几个人排成一条线，把几个词或句子传递下去。在队伍的末尾，原话通常已经和最后一个人所说的完全不同了。

从美国社会的很多传统中也可以看出这个观点。一些部落相信，说出来的话是思维创造的物理表现。积极的话带来积极的能量；相反地，消极的话带来消极的能量。因为这个观点，很多宗教典礼和仪式仅被口头流传。此外，通过口头流传的方式从个人扩展到家庭、部落、社会，乃至文化的体验，这个过程是非常短暂的。

在大西洋的另一边，故事以民间故事的方式讲述着。民间故事同样是以代代口头相传的方式流传的。这些民间故事还可以进一步分解成不同版本的故事。

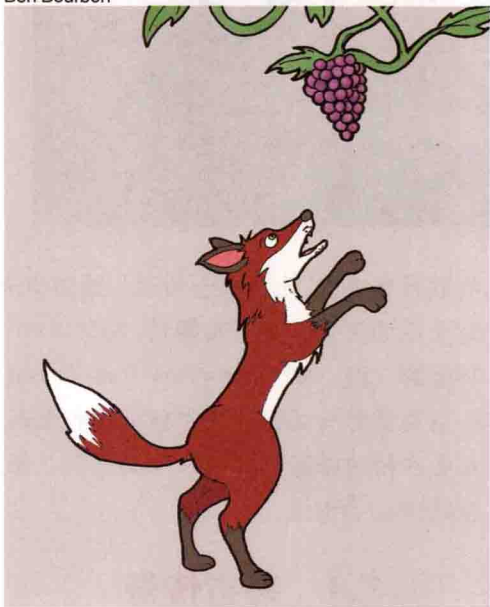
1.2.1 寓言

寓言是一种短小的故事，传达出一个劝告或是道理。通常有着人类特征动物是主角，揭示出人类的缺点。在经典寓言“狐狸吃葡萄”中，狐狸想吃葡萄却拿不到，在离开的时候它宣称葡萄是酸的，它其实并不是真得想吃。这个寓言说明的是，人很容易轻视自己得不到的东西。

1.2.2 神话

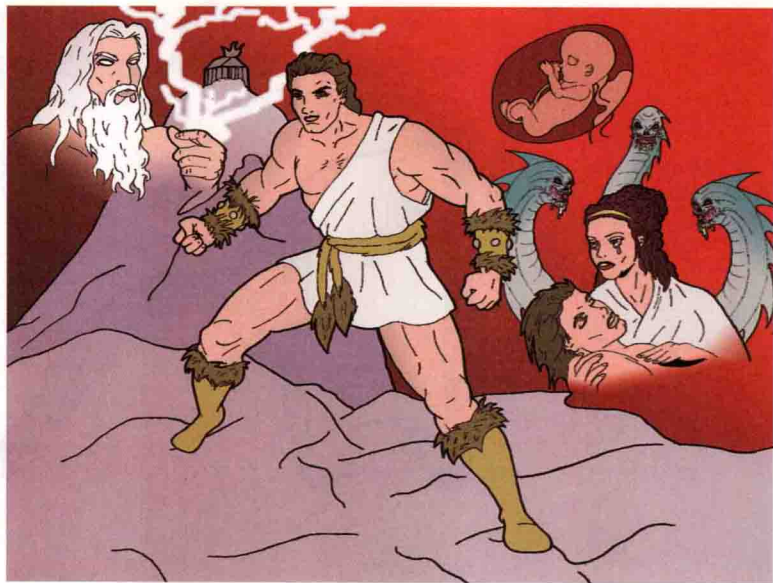
严格来说，神话是以宗教信仰为中心的故事，探究世界创造时人类的起源。讲述神话的人和听众都相信神话是真实的。神话的主角通

Ben Bourbon



“狐狸吃葡萄”是一个经典寓言，使用动物来揭示“人很容易轻视自己得不到的东西”这个道理

大力神双亲的故事是一个典型的神话故事



Ben Bourbon

Ben Bourbon



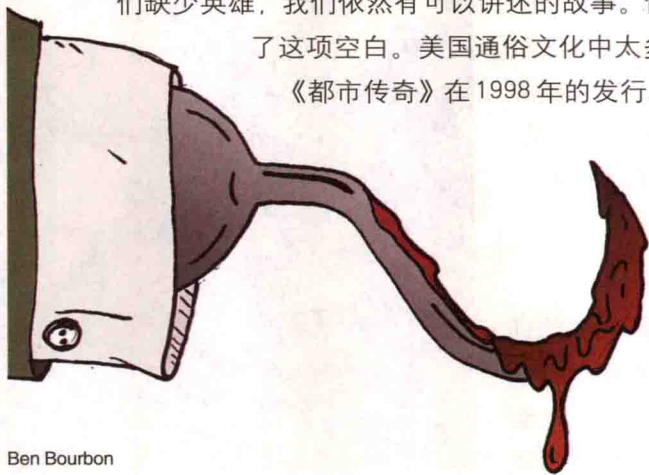
“无头骑士传说”是一个恐怖又有趣的传说，在万圣节前夕会被重新讲述

物联系起来。“无头骑士传说”追随伊卡博德·克雷恩 (Ichabod Crane) 和他的对手亚伯拉罕·范·布朗特 (Abraham Van Brunt)，以及他们都想娶的女人卡特里娜·范·泰瑟 (Katrina Van Tassel) 的倒霉遭遇。在传说中，范·布朗特告诉克雷恩有关在战争中被斩首的黑森士兵的事。每一年，幽灵或是无头骑士都会在村边徘徊，寻找一个新的头。无头骑士在伊卡博德·克雷恩永远消失的夜晚停止了出没。

1.2.4 都市传奇

在当代社会，我们没有留下多少传奇。小报忙于寻找任何一个公众人物或者英雄的丑闻，“能够不受打搅的英雄和明星”简直是不可能的。然而，虽然我们缺少英雄，我们依然有可以讲述的故事。作为报道的都市传奇填补了这项空白。美国通俗文化中太多的都市传奇促使了电影《都市传奇》在1998年的发行。流行的都市传奇的例子

“钩子杀手”是一个经典的都市传奇，会在各处的野营帐篷中和熬夜时传述



Ben Bourbon

包括有“钩子杀手”和“保姆”，电影《去年夏天你做了啥》和《别接电话》就是基于这类传奇改编的。

从欧洲的神话到美国的传奇，这类民间故事层出不穷。

常是不同形式的神。例如大力神的故事，在大力神出生之前，他的人类父亲底比斯王，去了战场。就在他不在的时候，狡诈好色的希腊神宙斯，把自己变成底比斯王的样子欺骗大力神的母亲阿尔克墨涅。他们一起的结果就是大力神的出生——一半是人类，一半是神。

1.2.3 传说

传说是人类天性的例证。传说同样被讲述的人和听众所相信，通常和类似“无头骑士传说”这样非同寻常的主题联系在一起，或是亚瑟王这样的英雄人

现在我们依然可以找到口头传述的故事。就好比吟唱诗或者说唱音乐讲述的是现代生活和文化。有些故事也带有告诫的意味，一些则不，但这些都没关系，只要用于讲述我们的故事的声音一直存在，传统就会延续下去。

网络文学：骗局，谣言，都市传奇

现在故事的传播非常迅速！我们有大量的交流发生在网上，数不清的垃圾信息会通过邮件传输骗局、谣言以及都市传奇。标题从微软或AOL的现金赠送，到电话骗局或是病毒警告，再到伪造联名抵制或是请愿书。类似<http://truthorfiction.com>和<http://snopes.com>这样的网站追踪并拆穿这些骗局。在转发那些看起来对你的地址簿中的成员很重要的请愿或是警告之前，先到这些网站查清楚！这样可以提高“邮件链”的效果，尽可能帮助更多人摆脱垃圾邮件。更多关于网络知识的信息，请看<http://urbanlegends.about.com/library/blhoax.htm>。

本章不得不提到那些致力于为传统做出贡献的艺术家们，包括近代的吟游诗人和歌手，以及现代的作家、音乐家以及现代诗人。现代的故事讲述人的雇佣者是大众，不像过去的吟游诗人那样由皇室雇用。他们写歌、写电视节目、电影以及游戏——而这些常会被其他故事讲述人引用，例如导演、歌手、艺术家、设计师以及演员。

1.3 戏剧

在历史上，尽管大部分的文明都会在拜神的仪式上用舞剧进行重要的表演，直到希腊人开创先河，戏剧才成为讲述故事的重要方式之一。事实上，戏剧(theater)这个单词来自于希腊语“theatron”，意思是“观看的地方”。最初，希腊表演是在酒神节日上进行的典礼，直到最后发展成为戏剧的形式。尽管希腊有很多做出杰出贡献的戏剧创作者(索福克勒斯、阿里斯托芬、欧里庇得斯)，直到亚里士多德的出现，我们才开始看到一种思想和结构紧密结合的形式。

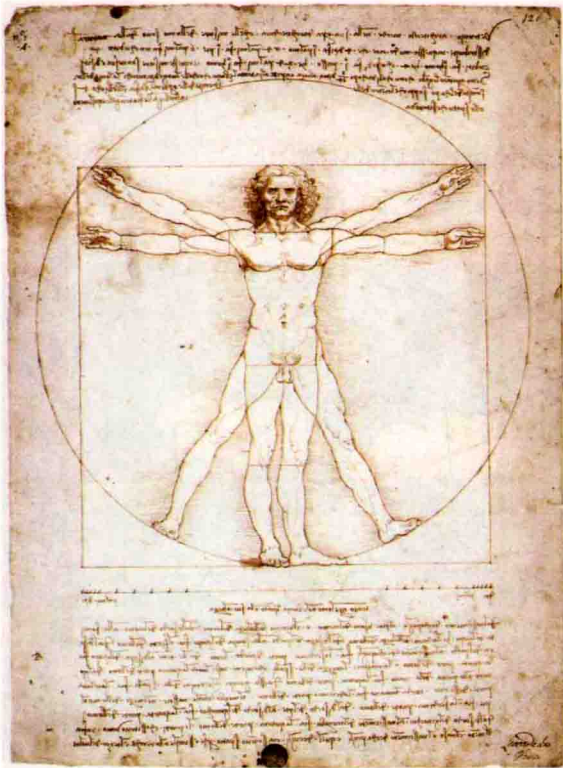
亚里士多德相信，戏剧是满足人类模拟体验最直接的方式。从这个观点他得出了说故事的基础：开头、中间、结尾。这是个相当基础的结构，但对希腊人来说非常先进，因为之前并没有这样正式的故事结构出现。他



还组织出了对情节、角色、思想、措辞、音乐以及场面的需求。不用说，经典的故事结构和当代故事讲述就是以这些核心元素作为基础的。如果你分析一下任何现代的电影、电视节目或是游戏，你都会发现它们还在使用亚里士多德的元素——即使已经过去了2500年！

除此之外，亚里士多德还提出了悲剧性缺陷这个概念——一个角色的缺陷会导致他最终的毁灭。其中大部分是探究类似俄狄浦斯王被自己的骄傲击败，麦克白被自己的野心击败，奥赛罗被嫉妒征服的故事。作者在刻画角色时会思考他们的悲剧性缺陷。有数不清的希腊人为这种艺术形式做出贡献。事实上，有了希腊人才有了我们所知的所有戏剧：舞台剧、喜剧以及讽刺剧。集结了许多文化元素并把它们形成主流文化的罗马人很快接受了希腊戏剧形式，并且，根据“东西还没坏，就别急着修”的罗马习惯，大部分罗马戏剧保持了希腊的原型。值得一提的是，罗马人会把所有的东西传遍罗马。任何一个罗马人接受的事物，例如戏剧，都会传到国家的各个角落——实际上，就是大部分的西方文明世界。如果不是罗马人和他们广阔的国家，很多伟大的文学、艺术、戏剧作品都会从历史上消失。

莱昂纳多·达·芬奇的维特鲁威人是文艺复兴艺术和思想的经典代表作



尽管文艺复兴已经开始，君士坦丁堡（现伊斯坦布尔）在1453年被土耳其人破坏，使得希腊罗马式的艺术和文学从东部回到罗马城。长期的人文主义和科学开始照亮人性的黑暗面。人再一次成为美和神的主要形象。这是文明的破晓重生，戏剧也一样获得重生。

后来，随着文艺复兴到了伊丽莎白时代的英国，像克里斯多佛·马洛（Christopher Marlowe），托马斯·基德（Thomas Kyd），威廉·莎士比亚（William Shakespeare）这样的剧作家受到希腊和罗马的经典戏剧深深的影响。现在，莎士比亚依然被认作是最深刻的思想家、最尽责的剧作家、最多才多艺的英文作家。他对人类行为深刻的理解和他通过不同角色传达思想的能力，他对语言的掌握能力，以及戏剧技巧，所有这些造就出了异常夺目的戏剧。

直到今天，我们还可以在通俗娱乐中看到他的故事元素。《狮子王》是《哈姆雷特》的翻版，《泰坦尼克》就是《罗密欧与朱丽叶》。HBO系列的第二季，《黑道家族》（The Sopranos）是《麦克白》略作演绎的版本。为什么？简单地说，因为莎士比亚触

摸到了本质，我们作为人类普遍存在的实质。他的故事，和所有好故事一样，是永恒的。

当然，戏剧没有在伊丽莎白时期结束。它延续了整个世纪，各个时期都有独特的表现方式：法国古典主义，18世纪新古典主义以及19世纪浪漫主义。在东部，印度、中国、日本发展出的戏剧形式后来也影响到西方戏剧。戏剧的变种开始出现——滑稽表演、歌舞杂耍以及音乐剧。最后，戏剧写作和其他现场舞台表演分离开，成为一种独立的文学作品。

直到现在，故事已经可以通过各种形式完全传播开来。阅读是一种独立并且完全不同的故事体验形式。

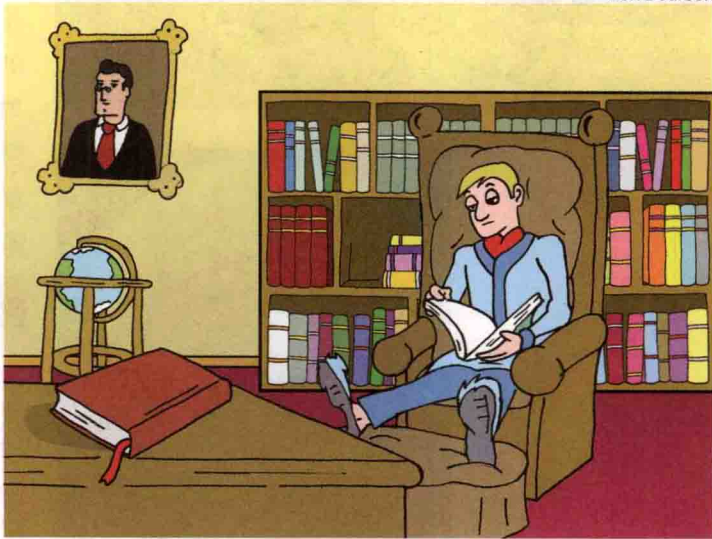
1.4 文字的世界

随着15世纪中期古腾堡印刷的发明，把语言写下来成为让普通群众可以接触的一种更方便的传播形式，并且，在文明社会中，大部分记录下的文字成为了文学。在群众接受教育后，文字故事由此起飞，通过小说的方式开始传播。

作为一种故事传播形式，小说具有很强的灵活性。它们具有足够的空间可以发生各种小插曲，它们可以覆盖不同时间和地点的场景，它们还可以使用陪衬情节来慢慢发展主要情节，以此烘托主题。小说通过讲述一个人的经历来为我们讲故事。在这个阶段，我们开始看到角色真正成为了一个个体。悲剧性缺陷通常是用来反映“阿基里斯的脚跟（又比如嫉妒心理也是类似的缺陷）结束了英雄的生命”这样的故事。人物性格缺陷是悲剧的象征——即使角色自身比这个简单的象征物要复杂得多。

在小说里，我们会看到情节、角色、冲突这样的基本元素，但小说这个形式区别于其他表现形式的地方是：小说中的角色经常会作内心斗争，内疚、痛苦、爱、恨、出生以及死亡，都在复杂的人类感情中。或许像陀思妥耶夫斯基（Fyodor Dostoyevsky）、列夫·托尔斯泰（Leo Tolstoy）、弗朗茨·卡夫卡这样的小说家第一次探究人类的情形，而不必用到道德警句、象征符号或是画外音。小说可以让

Ben Bourbon



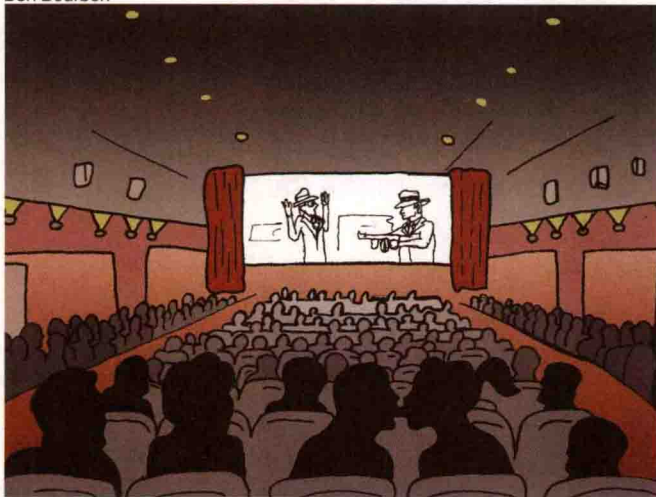
读者进入角色的内心世界。人类的互动体验更加睿智，而体验的表现方式也更加深刻。

此外，作者还可以直接和读者对话。这是一种个人的私人体验，尽管很多人会看同一本书，但不可否认的是，阅读的体验是独立的，每个人的体验都可能和其他人的完全不同。在这方面，参加戏剧表演的体验则是完全不同的，因为观众的体验是在同时共享的。

1.5 电影：回到洞穴

正如我们研究洞穴壁画时所看到的，人类从起源时就开始用视觉的方式直观地讲述故事——而我们从那时所做的努力，直到现在已经发展出一套复杂、高科技的故事讲述方式。电影或许不是第一个可视的表达故事的方式，但它一定是迄今为止最精妙的方式。

Ben Bourbon



在18世纪电影发明之前，照片比早期的图片讲述故事更有效。人们可以从那些静止的动作中推断出故事的主题，但推断更多地是借助于人类的想象力，而不是故事的实际叙述。

在19世纪早期，科学家开始注意到一个视觉现象。他们发现，快速播放一系列图片可以给人一种画面在运动的错觉。随着实验的进行，一种叫做西洋镜的装置出现了，西洋镜是一种机械玩具，内侧有一系列的图片，表面上有一条一条的细缝，在旋转时会产生相同的效果。不久之后，托马斯·爱迪生发明了显像管，一种独立的显像装置。后来，投影随之产生，第一个赛璐珞故事诞生了。

通过故事操纵观众

D·W·格里菲斯(D.W.Griffith)的争议性电影《一个国家的诞生》(Birth of a Nation)是取得最辉煌成就的电影之一。这部电影的剪辑技术和故事的发展证明了这种新的媒体完全有能力操纵观众的情绪。

西洋镜是一个用运动的图片讲故事的器械



在20世纪初期，随着科技的发展，完整的电影行业和伴随的文化开始出现了。没有音效或是对话、仅以图画表现的故事当时成为美国的一种国民性的娱乐方式。从喜剧到讽刺剧，再到情节剧，再到悲剧，所有过去的元素都被带入到这个独特的艺术形式中，直到新的突破出现。

尽管上文引用的一段话出自虚构的电影，当时在好莱坞这种想法是普遍存在的。没有人认为有声电影会有所作为。他们都错了。一旦公众第一次接受了华纳兄弟的《爵士歌手》，无声电影就结束了。许多音乐家和演员由于这项新技术的出现而失业了。

华纳兄弟正在做一个叫《爵士歌手》的可以说话的玩意，他们会破产的。

——《雨中曲》(1952)

故事叙述方式经过3万年的演变，电影艺术终于带来了各方面的冲击，它结合了图像，正如许多年前的洞穴壁画；结合了声音，正如最早口述的故事；同时还有对话和角色，正如希腊戏剧；混合了复杂的人类故事，正如小说。所有这些都结合了起来，并且还可以恰当地保存下来。

电影的保存：持续的努力

很遗憾的是，电影并不能永久保存下来，现在，人们不仅致力于保存过去的电影，同时要把它们转化为数字格式。很多主要的摄影室里的案卷保管人都在不懈地努力工作中，把文化的记忆流传给下一代。



Ben Bourbon

运动的画面、声音的使用、两种或更多独立镜头技术在场景中的运用（又称作交叉剪接），讲述一个故事，这就是独一无二的电影。电影叙述故事，是用一系列连续的事件通过因果关系连接起来。一只猫、一个电话、一座起火的房子，这些是独立的事件。当电话响起，惊动了猫，猫跳起碰倒蜡烛，蜡烛点燃了窗帘，房子因此而着火，当主人回家时，还在奇怪为何没有人接听他的电话，那么火灾是如何引发的呢？这就是一个故事（或者至少是第一幕了）。

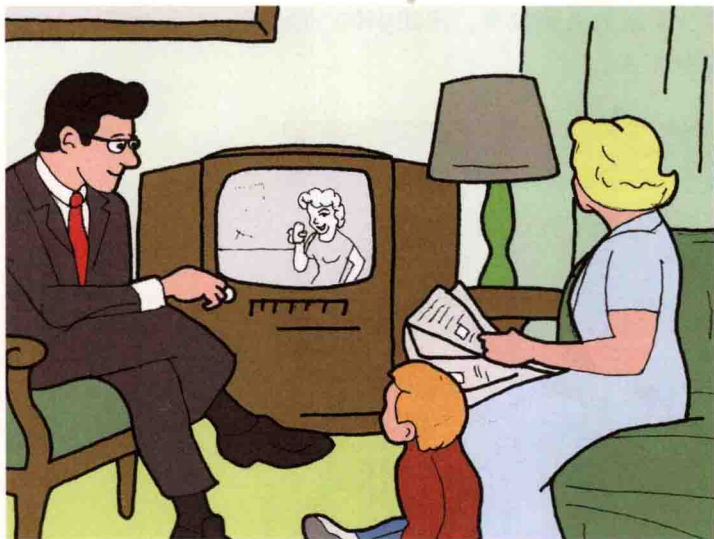
路易斯·梅耶 (Louis B. Mayer)：故事成为大买卖

路易斯·梅耶认为自己是个推销员。当他发现人们会在付钱后不带任何实质的东西就离开，他的兴趣被激起了。梅耶只想对了一半，人们并不是空手离开的，他们是在得到体验后离开，并且还会为了体验而一次接一次地付钱。

当电影的内容比生活中的故事更广泛时，人们就有了对反映每日生活的故事的需求。幸运的是，科技和电视回应了这种需求。

1.6 电视

电视同样是融合了所有故事要素的一种机械装置。从传统的收音广播和电影中跳出，电视这种媒体开始了一轮新的革命。



Ben Bourbon

第一个电视节目是现场直播。这种节目给我们的感觉就好像在看戏剧表演，任何事都可能发生。如果节目出了错，观众就会当场看穿。现在，我们偶尔也能看到现场直播的节目，这类节目通常是一些特殊的竞赛活动。2004年超级杯的混乱就是一个例子，证明电视直播可能发生任何事情。

同样作为讲述故事的一种形式，电视再次推动我们在故事革命的道路前进一步。相对小说而言，电视给予我们一种独一无二的个人体验：你喜欢的电视节目中的角色走进了你生活的房间，每周告

诉你他们发生的故事。

从讲故事的人的角度来看，电视有着很多和小说相同的优势。电视可以分章节缓慢地发展剧情。这种慢节奏揭示一个角色的过程更加有趣，并且能让故事更有吸引力。对观众而言，和角色一起度过每一周的感觉更加亲昵。观众可能比理解自己的朋友和家人更加理解角色，因为他们经常单独见到角色，这些私人的短暂时光让我们理解角色为什么会这么做。由于这种亲昵感，有时会有被称为“类社交互动” (parasocial interaction) 的效果出现。当观众被角色深深吸引，相信这些角色真实存在时，就会发生“类社交互动”。

“可爱”的罪犯？

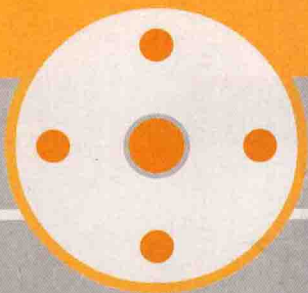
HBO的有线节目《黑道家族》描绘了一个在大部分人的定义里，相当可恶的角色。托尼·瑟普拉诺（Tony Soprano）是一个杀手、罪犯、通奸者、顽固的人。在道德上他应该受到谴责，但他也有着所有人都会有的问题：他和自己年迈的母亲有纠纷，他十来岁的孩子令他伤心，他的妻子不断地唠叨，为他工作的人抱怨争吵。我们看托尼是因为我们和他有着共同点。或许他的道德有问题，但是我们原谅他，因为他最终还是和我们一样的人。



电视的另一种表现方式是趋向于真实的节目，节目让各类生活的人去体验他们平常体验不到的东西。真实节目通常采用“游戏节目”的方式，获胜者通常还会有奖品。

好莱坞有很多人认为这类真实节目是由于成本低廉而流行起来的。确实，这类节目制作成本不高，但它们的收视率很高。或许这种极端的情形和巨额的奖金对观众很有吸引力，但真正能让观众一周接一周地收看这类节目的原因是什么？观众看到的不再是虚构的角色，而是真实的人，和他们自己一样的人！大部分看节目的人会忍不住想象，如果是自己在当时的情况下，自己会怎么做？自己会如何进行这个游戏？观众就此把自己带入了节目的角色中。或许这是一种间接的体验，但这样的体验已经是和故事互动最接近的了。

还有另一种进入故事世界的方式——一个图形化的世界里，角色和观众可以互动，故事的因果关系由观众来创造。这种新媒体的开发部分依赖于技术，部分依赖于人类的想象力。但不论何种方式，游戏都在故事革命的第一线。在接下来的文章中，我们可以看到在传统的故事叙述中的故事和角色，他们是如何转换进入游戏的故事发展中，以及故事发展的新领域。



章节回顾

1. 洞穴壁画是如何带动讲述故事的传统的？一图胜千言，静止的画面可以传达出充满力量和感情的故事。在线搜索一些现代绘画和照片，研究艺术家/摄影师和历史的承接关系。图画如何传达故事？选择你找到的一张图片，根据你感觉图片可能描述的内容创造一个故事。

2. 你为什么认为寓言、神话、传奇会对故事形式造成如此大的冲击？构思一个基于寓言、神话或是传奇（传统或都市）的游戏。你所创造的故事所传达的主题是什么？为什么你设想的游戏能够引人注目？

3. 在本章中，你学到了关于戏剧、书籍和电影各自的实质。这些实质性的内容是如何影响游戏故事，为玩家带来丰富的体验的？把戏剧的自发性、书籍的文学成分，以及电影的视觉效果加入你的初始游戏构思当中。

4. 电影和电视的故事结构有什么区别？选择一款大众化的游戏，修改它的故事情节，让它变成章节式的结构。要配合这种新结构，你需要改动游戏故事中的哪些元素？你是如何通过这些改动来提高游戏故事性的？

第2章 游戏的类型

通过不同游戏类型讲述故事

章节关键主题

- ☆ 常见游戏类型是什么？
- ☆ 游戏的分类和其他媒体的分类有什么区别？
- ☆ 游戏的类型是如何深化游戏故事的？
- ☆ 各类游戏都有什么常见的故事元素？
- ☆ 如何将各种游戏类型结合起来，让游戏更好玩？
- ☆ 游戏类型如何反映游戏的玩法？

法语单词“genre”可以翻译成“类型”或“种类”。在好莱坞，这个单词用于表示特定的背景或者题材。电影通常可以分为恐怖片、科幻片、喜剧片、爱情片或动作片这样的类型。这样的描述信息可以让电影的制作者和观众弄清楚电影到底是关于什么的，特别是可以让观众有选择的空间。例如，当一对恋人第一次约会时，他们可能想看爱情喜剧。如果是在万圣节的假期，年轻人可能想看恐怖片。

游戏和电影不同，游戏的类型和故事内容没有什么关系，它指的是游戏的玩法。例如，解谜游戏、策略游戏、角色扮演游戏，它们都可以包含恐怖、浪漫或是喜剧的成分。

在接下来的章节里，我们要看看如何区分游戏的类型，并且还会讨论一下为什么大部分游戏类型都会有其最适合的故事情节套路。

2.1 动作游戏

我们已经讨论过旧石器时代和我们穿着皮毛的祖先，只是当我们考虑动作类游戏时，这些洞穴人就又回到我们的脑海中。洞穴人不在山洞内画画时，他们很有可能外出寻找食物，同时努力不成为别的动物的食物。或许就是从这里

Ben Bourbon



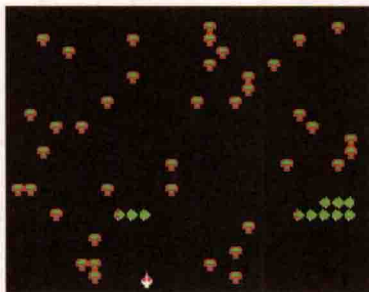
这才是我们发展出
拇指活动的真正原因

发展出了生理学上的“战斗或是逃跑”的反应。这种本能反应是我们的身体最简单的无意识反应，让身体准备好战斗，或是从感觉到的攻击下逃脱。肾上腺素随着血液流动释放，我们的肌肉绷紧，我们必须举起拳头战斗，或是逃跑。在我们玩动作游戏时，也是这种基本的求生本能在发挥作用。动作类游戏，正如你的猜测，都是关于动作的内容，但是，更重要的一点是，玩家是如何和敌人快节奏地交战。

游戏类型是讯息吗？

马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)因在其著作《了解媒介》(Understanding Media)中创造了“媒介即讯息”这句话而成名。这句话的意思就是，科技传递出的信息比信息本身要更具影响力。这种观念同样可以应用到游戏类型上。

在经典的街机游戏
《蜈蚣》(Centipede)
中，玩家必须通过快速
反应来生存



Atari Interactive, Inc.

这类游戏的惟一目的就是生存。毁灭你的敌人或是逃离你的敌人，无论用何种方式，你必须生存到下一关。这种简单的生存和死亡的博弈，使得游戏的重心主要集中于玩家的反应——通过条件反射而不是通过思考。实际上，玩这类游戏时也绝对没有时间去思考，只能靠本能和技巧。就和我们遥远的祖先一样，我们的大脑无法如此快速地处理进入的信息。

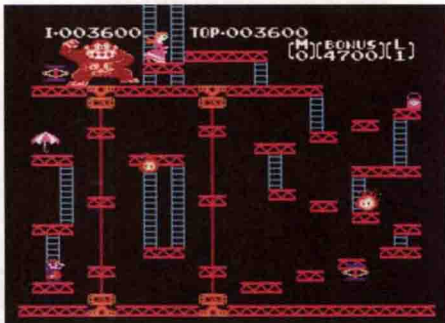
因此，我们的身体处理着快速抽动的肌肉（这也是这类游戏被称为“抽搐”游戏的原因）。

就如同其他媒体下还会有子分类，游戏的类型下还会有细分类型。

2.1.1 跳台游戏

跳台游戏是最早的动作类电视游戏。游戏中的动作通常包括跳跃和躲避障碍。有时，收集道具也是游戏的一部分。最早的是街机游戏《大金刚》和《青蛙》，跳台游戏在游戏机上也很流行，例如《怪盗史库柏》(Sly Cooper)、《瑞奇和叮当》(Ratchet and Clank)。

跳台游戏有了明确的角色，从游戏开始就给予简单的任务。例如，在《大金刚》中，马里奥必须从大猩猩那里救出女孩。



Nintendo of America, Inc.

“看起来劳瑞又在玩那个抽搐游戏了！”

《大金刚》——最早的跳台游戏之一

在任务展开后，挑战变得更加激烈，游戏本身就成为一种故事。

《小精灵小姐》(Ms. Pac-Man)是一款动作游戏，它会奖励玩家一段关于小精灵和小精灵小姐的浪漫小动画，我们应该思考一下，我们玩的这个游戏讲述的是什么故事？《小精灵小姐》到底是什么游戏？

就像《小精灵》一样，《小精灵小姐》的主要目标是吃掉力量药丸。这是一个关于消耗的故事，也是一个生存的故事，因为小精灵小姐时刻面临着死亡；这还是一个关于生命的甜蜜回报的故事，在游戏中如果吃到水果，玩家可以得到额外奖励的点数。这个游戏可以是关于很多内容的故事，力量、生存、欢乐是这个故事的主题。类似信任或是诚实这样的主题要溶入一款动作游戏中可能会比较困难，但在考虑制作一款动作游戏时，这些主题可能会带来一个有趣的切入点。

跳台类游戏已经发展成为3D游戏，例如《怪盗史库柏》



Sucker Punch/Sony Computer Entertainment of America

Ben Bourbon

2.1.2 射击游戏

射击游戏是指，在游戏中玩家会携带并使用一种武器，通常是枪或其他发射类武器。射击类游戏还可以进一步根据不同的角色视角分为两类。

有时，一个游戏中的武器类似剑、盾牌或其他兵器，这种游戏根据其战斗方式称为“格斗”类游戏，但它同时还是一种射击游戏。在射击游戏中，第一人称视角或是第三人称视角会完全改变玩家的体验。接下来让我们进一步研究一下这两种类型。

第一人称射击游戏(FPS)

第一人称射击游戏是以第一人称视角(POV)进行的游戏，例如《光晕》(Halo)、《银河战士》(Metroid)以及《毁灭战士》(Doom)。游戏通常以动画的

形式给玩家一个简短的说明，动画中会有主角、场景、情节(通常以第三人称视角播放)。在所有的信息提供完毕之后，视角切换到第一人称，玩家就此成为了角色。从这时起，玩家看到的一切都是通过角色的眼睛。

在《光晕2》中，在第一人称视角之中溶入了合作玩法。16个玩家可以同时在线玩同一个游戏。玩家会彼此相遇，就好像在玩现实生活中的彩弹枪一样。团队努力的目标经常是“夺旗”，而单人进行的游戏目标则经常是“死亡竞赛”。

Valve



《半条命2》(Half-Life2)是第一人称射击游戏的例子

现实世界中流行的彩弹枪可以给玩家一种在真实世界中玩第一人称射击游戏的体验



Ben Bourbon

合作竞赛？

最近，大学举办了学校之间的《光晕》竞赛。玩家组队代表自己的学校和其他人在军事场景内战斗。对于没有体育运动预算或是预算很少的学校来说，相比更昂贵的比赛而言，《光晕》带给他们一个新的选择。在比较大的学校里，例如 USC，据说学生会根据他们的光晕团队选择宿舍。

如果你想要做一款游戏，让玩家更直接地体验到动作的成分，FPS是一个好选择，因为它直接把玩家放入动作之中，让他们感觉自己真的“在游戏内”。

第三人称射击游戏(TPS)

毫无疑问，另一类射击游戏就是第三人称射击游戏。这种游戏方式提供了更广阔的视野，玩家可以看到自己的角色。在很多第三人称视角的游戏中，摄像机移动方式和第一人称视角十分类似，只是在第三人称视角下，玩家更容易看到和理解自己在游戏场景中的前后承接情形。这在执行游戏任务时非常有帮助。



Capcom Entertainment, Inc.

第一人称和第三人称射击游戏的结合？

在游戏《王牌飞行员：复仇大道》(Crimson Sky: High Road to Revenge) 中，玩家在第一人称视角下开一架飞机与敌人战斗。当玩家着陆后，会接到新任务的命令，视角切换到第三人称。这种视角的来回切换可以给玩家带来两种游戏世界的体验。

生存类的恐怖游戏《生化危机4》(Resident Evil 4) 也是一款第三人称射击游戏

第一人称视角和第三人称视角射击游戏都是目前游戏市场上最流行的游戏类型。如果你打算做一款射击游戏，你会重点选择哪一种视角呢？

2.1.3 竞速游戏

竞速类游戏和其他动作游戏一样，也是靠肌肉反应进行的游戏，只是游戏的目标不是杀死敌人或是被杀，而是获胜或失败。竞速游戏通常会让玩家自己在第一人称视角和第三人称视角之间自由切换。玩家可能会和游戏本身或是其他玩家竞争。竞速游戏是最早的街机游戏之一。从雅达利公司 (Atari) 的《夜

《马里奥赛车：双重冲击》(Mario Kart: Double Dash) 是一款特写马里奥兄弟(马里奥和路易)的流行的竞速游戏



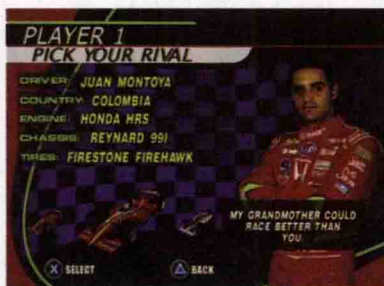
Nintendo of America, Inc.

玩家可以选一辆车和一个著名的赛车手。在这种真实世界的辅助下，故事已经有了前进的动力。例如，如果玩家选择扮演马里奥·安德瑞蒂(Mario Andretti)，玩家就会知道安德瑞蒂会成为最好的赛车手之一。玩家也知道安德瑞蒂

只参加世界各地的顶级赛车比赛。这种额外的信息随着游戏的进行不断填充着游戏故事。在这个例子中，故事的主题关注的是杰出的成就。

由于竞速游戏非常流行，我们不仅可以推论出未来这些游戏会更加写实/真实，同时还可以肯定会有更多的竞速游戏出现。

《疯狂方程式赛车》提供了真实的角色和环境来推动故事开展



Midway

2.1.4 格斗游戏

格斗游戏也要依靠玩家良好的反应能力，以及一个当对手的伙伴。这类游戏带有社交互动，并会对故事内容产生不同变化。举例来说，比较一下经典武术艺术格斗游戏《刀魂》(Soul Calibur) 和暴力游戏《激斗摔跤》(Backyard Wrestling)。格斗游戏通常采用第三人称视角。

《激斗摔跤》带来了美国人喜欢的一流摔跤的乐趣



Eidos

第一人称格斗游戏？

尽管在格斗游戏中侧视角比较常见，但试想在格斗游戏中如果使用第一人称视角会如何？会比传统的侧视角格斗游戏带来的体验更有趣吗？

通常，格斗游戏中的动画在大型动作游戏中也会出现，为玩家带来了很大的变化感。

在《怪兽大激战》(War of the Monsters) 中，我们又见

到之前就存在的故事。即使这些怪兽不是其他小说故事里的经典怪兽，我们还是能立刻在脑海中浮现出它们的样子。玩家可以选择看起来和经典的哥斯拉或是金刚很相似的怪兽。在这个例子中，现实世界的小说帮了忙，通过哥斯拉与金刚战斗这种有趣的方式讲述了一个关于统治的主题。

动作游戏可以适用于任何故事，确认好自己想要宣扬的想法，就一定可以做出一个令人振奋的动作游戏。

故事叙述的节奏和特定类型

在一款快节奏的游戏（头碰头的格斗）中，大部分的故事都发生在激烈的游戏过程中，或是通过角色的设计、美术、姿态，以及游戏过程中的对话片段来体现。游戏的节奏越慢，把故事和角色贯穿在整个游戏体验中就越重要。有些类型的游戏是开放式的结局，角色可以根据自己的决定开拓出属于自己的故事，而世界如何根据角色的行为做出反应，就是讲述这类故事的基础了。在任何类型的游戏里，都要把故事完整地结合在游戏各个方面（AI，美术、角色设定，音乐，环境音效），这样，不同的游戏构成部分才能发挥各自的作用，提高游戏体验，并带动玩家情绪，然后给予玩家最棒的游戏体验。

—— Mark Terrano（微软 Xbox 游戏技术经理）

2.2 冒险游戏

这也是我们洞穴里面的祖先所做的，探索周围的世界，寻找食物和庇护所。在历史的发展中，我们的探索深入到了雨林，发现了美洲，甚至登上了月球。今天，我们依然在探索未接触过的星球，并向宇宙的更深处进发。探索可以带来商品和贸易，但除了物质的获得之外，人类还被一种探索世界、理解世界的天性驱使着。

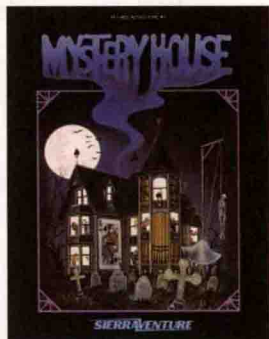
不幸的是，有时现代化的生活有着时间和经济上的约束，我们没有机会实现探索的愿望。当然，坐在家里看电视是不能把这种对探索的天生爱好变为冒险的。但是，对我们而言幸运的是，玩游戏可以实现这个愿望。冒险游戏的基础就是我们对探索和发现的欲望。

第一款冒险游戏是《洞穴深处的冒险》(Colossal Cave Adventure)，这是一款以文字为基础框架的电脑游戏，玩家可以探索并找到财宝。尽管探索的欲望是冒险游戏的关键部分，这也只是挑战的一部分。谜题、迷宫以及对于回报的需求心理都鼓励着玩家进一步玩下去。

最后，图片加入到这些文字冒险游戏中，《神秘岛》(Myst)成为当时最流行的冒险游戏。《神秘岛》超越了谜题和迷宫，为玩家带来了故事的元素。

《神秘屋》(Mystery House)的神秘

1980年，Roberta Williams制作了《神秘屋》，她是最早合伙创建游戏公司(Sierra在线)的女性之一。这是第一款使用了文字和图像的电脑游戏。游戏设定在维多利亚公寓中并和另外7个人在一起。玩家探索房子时，很快会发现他们同屋的室友被谋杀了。游戏的目标就是，在凶手找到玩家之前先找到凶手。Roberta Williams是在玩了文字冒险游戏《洞穴深处的冒险》之后受到了鼓舞，做出了《神秘屋》这款游戏。



Vivendi Universal Games

动作游戏的故事就是游戏的体验，冒险游戏和动作游戏不同，通常会给出丰富的故事情节，可以激起玩家的兴趣，推动玩家前进找出“到底发生了什么”。为了让故事的体验更加与众不同，游戏开发者应该知道整个故事，但只把一部分要素揭露给玩家。揭示一些有趣的小线索来吸引玩家，这和神秘小说对读者进行一系列暗示的方法相同。区别在于，玩家积极参与了探索，而不是像读者看小说一样，按照小说给出的顺序被动接受线索。

《神秘岛》有多神秘？

Cyan (《神秘岛》的创作者之一)认为，游戏本身必须有一个完整的故事，即使玩家不会得知全部的故事。这样能让玩家潜移默化地感觉到游戏有一个巨大的故事背景，能够引起他们的好奇心。这样做也能为游戏和故事增加无形的财富。在游戏中，玩家会不断遇到游戏开始前发生的故事的线索。谜团会在游戏各部分一点一点展开，玩家必须要完成整个游戏，但即使如此，整个故事到游戏结束时仍有可能尚未全部揭开。



Cyan Worlds, Inc.

在冒险游戏中经常会有谜题贯穿其中，故事情节的展开有助于解开整个游戏的谜题，这可以让玩家在玩游戏时保持振奋的状态，直到得到一个令人满意的结论。神秘的事物很适合作为冒险类游戏的故事。

2.3 动作冒险游戏

从本质上来说，这种混和游戏也是一种游戏的类型，动作冒险游戏要求用快速的反射动作和敌人战斗，同时还需要思考如何解开谜题、通过迷宫以及航行探险，来适应游戏环境。动作冒险游戏会给玩家充足的时间来研究游戏世界、发现角色、深入游戏故事。

把动作游戏和冒险游戏结合起来是一种很好的方式，可以让玩家同时取得两种游戏世界的最好感觉，并且保持了游戏的乐趣。由于动作冒险游戏既要用到动作游戏的反射反应，又要用到冒险游戏的思考，这类混血儿游戏在故事情节方面给人的印象更加深刻。游戏中的动作部分给玩家快节奏、时间紧迫的感觉，通常还有表现生死攸关情况的气氛。游戏的冒险部分节奏比较慢，但它带给玩家的精神刺激可能更强烈，让故事更有深度，和玩家产生共鸣，丰富动作部分的游戏性。



Ubisoft

汤姆·克兰西 (Tom Clancy) 的《分裂细胞》(Splinter Cell) 具有动作和冒险两种成分

《51区》的直接体验

在类似《51区》这样的第一人称视角射击游戏中，故事会直接向玩家展开。节奏、时间、图形化的线索，以及其他角色都给予玩家一种直接的体验。故事在游戏中通过其他角色的对话、围绕环境和挑战展开，玩家可以作为主角直接体验游戏，而不是仅仅看到一个独立的角色。

《51区》游戏中的角色 Ethan Cole 是一个士兵和科学家。他不像詹姆斯·邦德那样是一个典型的英雄，也不像蜘蛛人那样是一个超人，他只是一个恰好在错误时间出现在错误地点的人。正是这种日常生活当中的人，让游戏的故事更加直接，体验更加个人化。



Midway

第三人称的叙述是另一种讲述故事的方式，第三人称视角游戏通常更有电影效果。因为玩家可以看到角色，所以尽管这种体验还是很个人化的，但不是那么直接。玩家知道自己作为英雄看起来是什么样子、具有什么力量。

第三人称视角给玩家带来一种不同的游戏体验。看的到角色比第一人称视角更加有利于让玩家和角色紧密结合起来。在游戏中播放的小电影会让玩家暂时停下游戏，看一段预定的剧情。有的人可能没有耐心看这些小动画，有的人觉得这可以充实游戏世界，让玩家尝试一种不同的、但同样设定得很好的角色，这样可以带来更好的游戏体验。

真实世界的劳拉·克劳馥 (Lara Croft) ?

强烈认同一个角色，以至于玩家希望成为这个角色，这是第三人称动作冒险游戏中很常见的效果。在游戏《古墓丽影》(Tomb Raider) 中，玩家认同劳拉·克劳馥——游戏中超酷的英雄人物。因为在男性和女性玩家中都很受欢迎，劳拉开始出现在小说、电影中，甚至产生了相应的服装。有些人因为出于对劳拉的强烈认同感而在现实世界中开始角色扮演——化妆成劳拉参加聚会，或去俱乐部和酒吧。

如果作为一名玩家的你喜欢具有大规模故事情节的冒险类游戏，第三人称视角对你是个正确的选择。第三人称视角给人一种类似电影的体验。尽管这类游戏通常是线性的故事，只能按顺序进行游戏，设计者还是可以创造一个角色的外观，这对故事体验的意义深远。角色的外貌会在后面的章节中进行讨论，但必须要注意的是，角色的外貌通常和他的过去有关联，而角色的过去又和角色的故事密不可分。

《英雄本色》(Max Payne) 的痛处

游戏《英雄本色》混合了电视游戏的游戏体验和图画小说的阅读体验。这种勇敢的尝试制作出了一个有趣的混合游戏，但现在很多游戏设计者已经超越了传统的故事讲述方式，根据游戏体验来创作游戏故事。随着游戏和故事的持续发展，我们会看到这类混合型游戏越来越少，根据玩家想法设计的故事越来越多。

选择第一人称视角或是第三人称视角，会改变故事和玩家获取信息的方式。在你确认想要讲述的故事类型以及打算如何讲述这个故事时，也要确定游戏的视角。

大型多人在线游戏 (MMOG)：特定类型的技术平台

在第1章我们已经讨论过，亚里士多德相信戏剧是满足人类对模拟体验需求的最直接的方式。尽管这个观念是亚里士多德在2500多年前发展出的，现在依然可以完美地适用于大型多人在线游戏 (MMOG)。尽管游戏本身是幻想的，

这些游戏依然为玩家提供了真实世界的感觉。

MMOG 是世界各地的玩家都可以参与的、在网上的一个持续性的世界 (PSW)。换句话说, 玩家可以在任何时间任何场所登录游戏。MMOG 的一个优点就是人类的天性不可预知。由于大部分其他角色都是其他的玩家, 任何事情都可能发生, 这给人一种非常真实的感觉。MMOG 经常采用其他的游戏类型来创建游戏, 在 MMOG 的大类别下, 我们可以制作第一人称射击游戏 (MMOFPS)、角色扮演游戏 (MMORPG)、即时策略游戏 (MMORTS), 甚至是解谜游戏 (MMOPG)。

虽然我们永远无法知道亚里士多德是否会同意, 但 MMOG 现在已经成为最现代化、最直接地满足人类对模拟体验的需求的方式, 因为它们是最接近生活的游戏方式。



Blizzard Entertainment, Inc.

《魔兽世界》(World of Warcraft) 允许全球玩家共同游戏互动, 这是 MMOG 最好的例证

不要把故事强加到所有类型的游戏中

“故事”已经被加入到各种类型的游戏当中, 这是一个问题, 意味着我不能只是驾驶我的太空船到处飞行 (类似在小行星之类的地方), 我必须先听一个关于宇宙的恐怖故事, 然后我才能开始玩游戏。为了故事而编故事只会让游戏的品质下降。我不介意有人试着把故事加到所有类型的游戏中, 但如果故事不能发挥作用, 那么还是抛开故事进行纯游戏吧。玩家会因此感激你的。

——David Perry (Shiny 娱乐, 总裁)

比尔·布朗 (Bill Brown): 通过音乐提高 MMOG 震撼感

比尔·布朗为很多导演和制作人编写过音乐, 包括史蒂文·斯皮尔伯格 (Steven Spielberg)、奥利佛·斯通 (Oliver Stone)、克里夫·巴克 (Clive Barker)、迈克尔·克莱顿 (Michael Crichton)、加斯·范·桑特 (Gus Van Sant)、迈克尔·曼 (Michael Mann), 以及汤姆·克兰西 (Tom Clancy)。他那极具感染力和力量的管弦乐不断获得业内的赞誉和授奖, 包括 3 个英国电影电视艺术学院奖 (BAFTA Award) 的音乐奖项。比尔是好莱坞的 Soundelux 音乐设计工作室的音乐总监, 他编写并制作了剧院放映的



Bill Brown (作曲家, Bill Brown 音乐有限公司)

《挑战星期天》(Any Given Sunday)、《阿里》(Ali)、《心灵访客》(Finding Forrester)等音乐。比尔还为电视电影例如《Scorcher and Trapped》、游戏例如汤姆·克兰西的《彩虹6号》系列、《恐惧的总和》、《天堂2：混乱编年史》、《重返德军总部》，以及《命令与征服：将军》做过音乐。2005年，比尔创立了自己的公司——比尔布朗音乐有限公司。现在他居住在洛杉矶，参加了第一艺人管理(First Artists Management)。比尔现在是CBS电视剧《CSI：纽约》的作曲人，他这样描述他为《天堂2》创作音乐的感受：

“我根据大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG)《天堂2》的内容为其作曲，这款游戏从2002年制作开始持续更新至今。在这款网络游戏中，成千上万(每个服务器)的人在NCsoft(游戏的开发公司)创造并持续更新的大型幻想世界中创造自己的体验和故事。世界各地的玩家付费登录游戏，然后选择一个种族的角色，在游戏世界复杂的政治和经济系统中，花时间把角色练得更强大。游戏的故事实际上是玩家和开发者一起创造出来的，并且随着每次更新持续发展着。游戏的世界相对于玩家和他们的体验而言相当巨大，玩家可以玩上很多年。

为游戏作曲时，要和角色联系起来并不总是那么容易，因为角色通常是随着游戏的进行而越来越清晰的。大部分情况下，我是在游戏的开发过程中就开始作曲。我通常会根据游戏策划的叙述、游戏背后的故事，以及任何可以看到的图片或游戏构建来进行工作。我可以为项目加入自己的体验，加入原本没有的一些内容。

为MMORPG写作最棒的是，故事拥有自己的生命。作为一名作曲人，我的工作就是让玩家和自己在游戏中的体验联系起来。每个角色都可以到世界上的任何地方，根据他们所移动的方向发展，用自己独特的方式和世界以及他人互动。作为一名作曲人，我帮助游戏世界获得生命，为它注入戏剧性和感情因素。”

为这样的幻想世界创作音乐是很自由的，这是由游戏故事的本质决定的，也就是玩家旅程的组织过程。音乐可以是有魔力的、紧张的、兴奋的、发自内心的、充满感情的、欢快的、超现实的、异国情调的、戏剧性的等等。对任何媒体而言，音乐的本质就是可以绕开人的意志，直接碰触到人类的灵魂。在玩MMORPG的过程中玩家的故事逐渐展开，他们会把音乐和自己的体验联系起来。音乐的目的不是要从游戏和娱乐中脱离出来，而是让玩家更深刻地融入游戏体验中，和玩家一起进行魔法探险。

2.4 解谜类游戏

尽管许多类型的游戏中都有谜题，但只有**解谜游戏**才把解谜的过程作为游戏的主要活动。例如俄罗斯方块就是一个快节奏的动作游戏，而类似拼字游戏这样的游戏则需要更多的思考。通常解谜游戏是一种单独的体验，没有角色可以操纵，但类似《海盗时代》(Puzzle Pirates) 这样的游戏则在一个充满竞争的故事环境中提供了解谜的乐趣。

虚拟拼酒？

在《海盗时代》这样的游戏中喝酒可能不会像现实世界中喝酒那么有趣，但至少你在玩过之后还可以安全地开车回家。当然，如果你在玩一款网络游戏，你很可能已经在家了。

在游戏《海盗时代》中有一些模拟现实世界挑战的谜题，例如拼酒等。在拼酒时，两名玩家要努力解决一系列谜题。玩家每失败一次，就输掉了一回合，或是失去了一项赢得胜利所需要的技能。这就是模拟拼酒的体验。



Three Rings Design

很多电影和电视节目里都有需要角色辨别的谜题，这可以让故事更吸引人。虽然谜题本身就很有趣，不过应该思考一下怎样把它们应用到叙述故事的体验中。

故事的类型和深度

有些类型的游戏，例如解谜类游戏，不需要一个能让它们说得通的故事。另外一些类型的游戏，例如角色扮演游戏 (RPG)，如果没有故事就会很空洞，无法进行。单机的射击游戏会有一些线性进行的少量故事要素。游戏的细节越是要求严格，游戏故事也越是会按照线性进行，或是故事十分清晰。近来游戏的类型正在发生着转变，多类型游戏越来越常见。

——Amy Albertson (关卡设计师，UBI 育碧软件娱乐有限公司)

2.5 角色扮演类游戏

角色扮演类游戏 (RPG) 中，玩家可以扮演一名角色，例如巫师、战士，或是牧师，然后在游戏中积极地发展角色。自从第一款**纸笔游戏**《龙与地下城》(Dungeons & Dragons) 诞生后，电脑和电视游戏已经发展出了丰富的幻想世界，

玩家在朝着目标前进的过程中可以和自己的角色建立起一套联系。这个目标可能是取回一样道具这么简单，或是拯救宇宙那样宏大。

《龙与地下城》：第一款RPG



Chris Brooks(<http://www.chrisbrooks.org>)

1974年，一款新型游戏出现了。《龙与地下城》，一款不需要游戏平台（被认为是纸笔游戏或是桌面游戏），玩家可以在其中建立自己的角色，这款游戏在全世界流传开来。很快，其他的角色扮演游戏随之出现，真实世界的冒险也开始形成。在电子游戏出现时，玩家作为一名角色的想法已经在游戏世界中根深蒂固地形成了，玩家的操作成为一种最终体验。

角色扮演游戏（RPG）中丰富的世界具有讲述故事的所有经典要素。玩家可以在RPG中创建一名角色。RPG的有趣之处就在于，角色可以参与复杂的故事当中，选择一条升级的道路并朝着目标前进。游戏开发者此时要集中精力在游戏的风景元素上，通过风景辅助传达出游戏故事，让玩家的体验更完整。RPG持续成长着，不仅在电视游戏中可以看见，在真实世界中也可以见到RPG。

角色通过战斗升级，在RPG《Tabula Rasa》中占据大部分的内容

在大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）中，玩家的角色出现在一个持续的世界中，有各种需要完成的挑战。制作MMORPG的一个优势就是它具有社会性，可能需要团队合作。游戏故事需要数个角色一起来解决一个问题，合作生存和集体的重要性可能会在整个游戏中体现出来。MMORPG的另一个好处就是，玩家可以使用不止一个角色，并且每一个都可以接着之前进行到的故事情节继续玩下去。

试想一下，你可以反复回到故事中，并且积极参与故事，MMORPG给予玩家这样的机会，这绝对是创造一个有趣、活跃、并且永不结束的故事的好方法。



NCsoft

“是形式，而不是公式”

每一类游戏都有相关的惯例。人们在看解谜小说，或是看卡通片，或是玩军事科技惊悚游戏时，都会有所期待，而这期待的内容，就是游戏惯例的元素。在游戏设计者选择游戏类型的时候，就必须有一个优秀的作家考虑如何满足玩家对故事的期待，也就是我们打算如何让玩家大吃一惊。游戏类型的惯例是其艺术形式的框架，游戏故事可以以这个框架为基础。我的建议是，灵活运用，小心突破，否则你的游戏故事会毫无重点。游戏的类型也会对你如何讲叙故事产生极大的影响。激烈的FPS就像詹姆斯·邦德的电影，90%的内容都是动作。它的惯例就是，不断前进，不断冲击，不断壮大，不断杀戮，这些正是大家所期待的。游戏《杰克与达斯特》(Jak and Daxter)则完全不同，我们在幻想世界中冒险，观光探索就是最大的游戏体验。游戏《最终幻想》(Final Fantasy)则是差异更大的例子，游戏故事十分宏大，成篇的对话雕琢出了精美的Tolkienesque世界和角色。RPG玩家希望故事是重点，他们喜欢如此，并为此付费。相反，很多FPS玩家付费的重点除了动作、动作、还是动作，不需要有多少故事性。当然，这二者之间还是有着各种各样的关系。但要记住的是，惯例都是用来被曲解的，规则就是用来被打破的。正如著名剧作讲师罗伯特·麦基(Robert McKee)所说，“这是形式，而不是公式。”

——E. Daniel Arey (顽皮狗工作室/SCEA, 创意总监)

玩家城市？

在个性的《英雄城市》(City of Heroes)中，玩家成为了超级英雄，一起击败恶魔。玩家在游戏中获得英雄能力，合作铲除城市的恶棍。玩家也会单独和恶棍战斗，但可能无法成功。如果玩家厌倦了整天做好事，



NCsoft

也可以在未来的版本《恶棍城市》(City of Villains)中和其他恶棍一起击败好人。

克里斯·艾佛龙 (Chris Avellone): 关于游戏类型和故事的期待

克里斯·艾佛龙自从看到他的一个朋友玩Commodore (一种8位元游戏机) 上的《冰城传说2》(Bard's Tale 2) 时，就希望制作电脑上的角色扮演游戏(RPG)。他在威廉与玛丽学院(College of William and Mary)取得了英文学士学位，毕业之后，就开始写短篇小说和RPG素材，其中一些获得了发表(大部分没有)。因他的谦虚和努力，Interplay公司雇用他，他在那里工作了7~8年，



克里斯·艾佛龙(黑曜石娱乐公司创意主管兼首席策划)

直到他和一些 Interplay 的前雇员以及黑岛公司的前雇员一起建立了黑曜石娱乐公司 (Obsidian Entertainment)。克里斯曾经制作过《星舰学院》(Starfleet Academy)、《剑下亡魂》(Die by the Sword)、《征服新世界》(Conquest of the New World)、《红色沥青》(Red Asphalt)、《异域镇魂曲：折磨》(Planescape: Torment)、《辐射 2》(Fallout 2)、《冰风谷 1》(Icewind Dale 1)、《冰风谷：寒冬之心》(Icewind Dale: Heart of Winter)、《冰风谷：勒马斯特的试炼》(Icewind Dale: Trials of the Luremaster)、《冰风谷 2》(Icewind Dale 2)、《柏德之门：黑暗联盟》(Baldur's Gate: Dark Alliance)、《狮心王》(Lionheart)、《诺拉斯战士》(Champions of Norrath), 以及《星球大战旧共和国的武士 2：西斯领主》(Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords)。他现在是《无冬之夜 2》(Neverwinter Nights 2) 的设计师。至今，克里斯的母亲仍然不清楚和理解他每天都在做什么，其实克里斯自己也是如此。

玩家在玩角色扮演游戏时期待看到振奋人心的故事。当玩家遇到隐藏角色、偶遇有趣并且曲折的情节、体验到一款具有大量背景故事的丰富的游戏时，他们在玩游戏的时候就要进一步地思考了。突然遇到的 NPC 并不仅仅是一个给你任务的人。你必须考虑他想要你做什么，以及他为什么要你这么做，从道义上、声望上、经济上来看会有什么后果，这个任务会对游戏世界本身产生什么影响。在 RPG 里，你有足够的时间按照自己的步调体验游戏故事。玩家可以探索，和游戏世界中的任何人对话，通常可以轻松地融入他们的新环境中。玩家通常能容忍过场动画、慢节奏、缓慢而大量的信息介绍，以及大量的支线任务和其他的迂回要素。

玩第一人称射击 (FPS) 的人通常不会有耐心看故事介绍，所以最好使用不会减慢或打断玩家行动的方式，来传达故事和背景。在一款 FPS 中，信息可以通过录音带、恐怖照片，或是其他不会减慢玩家行动、影响玩家射击的方式来传达。

至于冒险类游戏，故事就是最重要的。故事通常是线性的，解决问题的方式只有一个——把正确的东西放在正确的位置，向游戏中的 NPC 提出正确的问题，或是解决了正确的谜题，故事接着进行，把你带入下一个挑战。

2.6 模拟游戏和运动游戏

模拟游戏正如它的名字，就是使用现实世界的规则，模拟现实生活的体验。在众多模拟的应用中，两类模拟最有市场：汽车和运动。汽车类模拟游戏模仿



Electronic Arts



Neversoft Entertainment/Activision

了复杂的机械，是一种第一人称体验。运动游戏模仿了真实世界的比赛，例如足球、篮球，或是棒球，几乎总是使用第三人称视角。很多运动游戏中会出现真实世界的形象，例如 John Madden（突袭者橄榄球队的前功勋教练），以此来促进游戏销量。

模拟游戏也会在游戏中模拟真实世界的体验，例如《模拟城市》(Sim City)。很多模拟游戏会被用作“严肃游戏”——用于为紧急医务人员和军队提供训练，同时还有促进社会进步的教学游戏（事实上，严肃游戏高层会议每年秋天在华盛顿 DC 召开，说明一个和模拟游戏相关的全新市场已经出现了）。

《模拟城市》，甚至是《托尼霍克》(Tony Hawk) 这样的运动游戏都是模拟游戏，因为它们模拟了真实世界的过程

谢尔登·派克提 (Sheldon Pacotti): 关于游戏类型

目前，谢尔登·派克提是一名游戏作家/策划。他最著名的作品《杀出重围》(Deus Ex) 获得 2000 年超过 35 个电脑游戏奖项，游戏故事和写作也赢得很多奖项，其中包括 IGN 和 GamersPluse 的奖项。2003 年发行的结局篇《隐形战争》(Invisible War) 同样获得很多奖项，包括 IGN 2003 年的最佳故事奖，以及国际游戏开发者协会 (International Game Developers Association, IGDA) 的游戏开发者优选奖最佳写作提名。他最近的作品是《美国陆军：士兵的成长》(America's Army: Rise of a Soldier)。



谢尔登·派克提
(Secret Level 工作室
游戏设计师)

在任何一个文化市场上，产品类型都是非常必要的。这样消费者才能搞清产品到底是什么，否则产品的范围界定就会十分混乱。在制作游戏或其他任何媒体时，你可以和产品类型对着干，但终究逃不脱产品类型。我不认为产品分类会对游戏故事造成伤害，只有游戏本身才能伤害到游戏故事——限制玩家的活动范围、情绪，以及所有可能的感受。我们从来不会问“《文明》(Civilization) 的游戏故事是什么？”也不会说“哦，威尔·莱特 (Will Wright) 在《模拟人生》(the Sims) 里写了一个很棒的游戏故事。”因为这些真正讲好故

事的游戏是不会直接讲故事的。他们创造了一个充满一切可能性的空间。当游戏不再从别处借鉴故事，而开始自己创造故事时，我们不会再去注意那些劣质的电视游戏的故事。

回合制策略游戏 (TBS)

回合制策略游戏的特征就是，在玩家做出重大决定之前，会有进行战略性思考的时间。在 TBS 游戏中，资源的管理是重点，包括玩家要决定创造哪些类型的资源、什么时候对它们进行配置、如何使用它们达到最高级别。能够为玩家留出做决定的时间会对玩家很有利。



Firaxis Games

《阿尔发人马座》(Alpha Centauri)：用故事来加强的策略游戏

在回合制策略游戏中，故事并不常见，但 Firaxis 公司的《阿尔发人马座》却通过游戏故事得到了提高。游戏采用一种有趣的方式来讲述它的传说。当一种新科技被研究出来，或是一座建筑第一次被买下的时候，游戏角色中的一人就大声公布出来。通过这些配音精良的小片段，游戏成功创造出了有趣的角色和一个迷人的故事，而一般策略游戏的故事是不会有这种深度的。当然，很多其他游戏，特别是一些 RPG，有着更加引人入胜的故事，我依然觉得《阿尔发人马座》是一个用故事来强化玩家体验的了不起的范例。

—— Kevin Saunders (黑曜石娱乐公司，首席策划)

席德·梅尔的《盖茨堡战役》(Sid Meier's Gettysburg) 就是一款战争体裁的策略游戏



Firaxis Games

2.7 策略游戏

策略游戏的核心是，管理资源，取得胜利。策略游戏可能是回合制，也可能是即时的。通常，很多这类游戏把军事策略处理为机械工程，游戏背景更是经常采用历史事件或战争。

在考虑策略游戏时，首先要确定你打算做出什么样的体验。因为回合制策略游戏带给玩家的体验是完全不同的，下面让我们看看二者的区别。

卢森·瑟尔本 (Lucien Soulban): 关于各类游戏中的故事元素

卢森·瑟尔本出身于纸笔角色扮演行业，当时他独立写作或合作了超过80本书，并协助运营了3款角色扮演游戏，包括白狼游戏公司 (White Wolf) 的获奖作品《Orpheus》(《黑暗世界》系列的最后一套游戏)。卢森写过许多剧本，包括Relic娱乐有限公司的《破晓之战》(Dawn of War) 和《冬季攻势》(Winter Assault)，以及A2M的《四眼天鸡和麻辣女孩3&4》(Chicken Little and Kim Possible 3&4)。2005年2月，卢森的第一步小说《血债血偿》(Blood in, Blood out) 发行。卢森现在是蒙特利尔育碧软件公司的剧作家。



卢森·瑟尔 (蒙特利尔育碧软件公司 剧作家兼小说家)

大部分角色扮演游戏以世界或史诗的高度讲述故事，并讲述一个角色如何成为故事中的关键人物。在这种情况下，RPG讲述故事的主要方式就是通过一个角色的旅程。我们可以和角色同时探索世界，探索自己。随着角色的发展，我们也根据获得的新能力或是加入的宠物或同盟计算着成长的数值。

大部分第一人称射击游戏 (FPS) 则不是这样，虽然也有一部分例外。大部分FPS表面上把你带入了角色之中，但你并没有真正进入角色的内心。在FPS中，主要角色通常是面目空白的，就像一块等待玩家填充的空白画板。在这种情况下，故事往往被处理得很糟糕，因为玩家可能会对角色所做的或是所说的感到失望，或是玩家会感觉始终和角色分离开。因此，FPS中的故事常被当作一种动作片，尤其是游戏公司自己常这样认为。

即时策略游戏 (RTS) 中的故事比较有趣。大部分RTS游戏中似乎都有两种版本的故事：一个是站在宏大的战场角度，把军队/国家/星球当作角色来讲述的故事；另一个则是在过场动画中讲述的上述派系的领导角色。在RTS中，要把故事讲得更深入、更丰富，比RPG中要容易得多，因为RTS可以自动地把故事分成两个层面，并由此产生了角色自身的双重人格。角色不会再像RPG中那样迷失了，角色本身就是一种需要认真对待的力量，因此对玩家而言很有魅力。

即时策略游戏 (RTS)

即时策略游戏中可以即时行动。当你做出策略决定时，有限的时间会让行动感觉更逼真。例如，你在一场战争中是一个将军，必须对如何攻击敌人做出战略决定，敌人可能不会让你有时间来做出最佳决定。你必须在当前的时间限定下做出最佳的决定。

《模拟人生》用每一天时间的流逝和管理的问题来充实角色的故事。这是一个很棒的范例，说明策略游戏并非一定是军事游戏



Maxis/Electronic Arts

策略游戏可以超越战争和历史吗？

除了战争和历史之外，也有另外一些设定和故事可以应用于策略游戏。一个幻想世界，或是一个科幻的设定，都可以带来很多有趣的故事元素。例如，在一块月球殖民地上可能类似氧气这样的资源有限，为了求生玩家必须处理好各种情况：每天我们必须面对时间的流逝和对可开采资源的管理。游戏故事就这样形成了。

凯文·桑德斯 (Kevin Saunders): 不同类型的游戏故事



凯文·桑德斯（黑曜石娱乐公司 主策划）

凯文·桑德斯6岁时在ZX81上模仿Intellivision公司的《太空战机》(Astrosmash)编写了一款游戏，这是他的第一款作品。从环境工程专业毕业之后，他作为一名游戏策划的职业生涯正式开始。他的专业研究中包括需要连续2~3天、全天24小时监控的实验，这种长时间的实验给了他时间去探索在线游戏的世界，他因此而有机会进入Nexon公司，加入《风之王国》(Nexus: The Kingdom of the Winds)的开发工作中，该游戏在1998年发行，成为了世界上最早的大型多人在线游戏之一(MMOG)。凯文·桑德斯后来设计并制作了《破碎银河系》(Shattered Galaxy)，世界上第一款大型多人在线即时战略游戏(MMORTS)。凯文在电子艺界(Electronic Arts)作为游戏策划(《命令与征服：将军之零点行动》(Command & Conquer Generals: Zero Hour)以及《指环王：中土战争》(The Lord of the Rings: the Battle for Middle-earth))。他现在在黑曜石娱乐公司担任《旧共和国的武士2：西斯领主》的资深策划，并且现在还是一个未公开项目的主设计师。凯文在康奈尔大学获得了工程硕士学位。

不同类型的游戏以不同的方式娱乐玩家。尽管游戏的“类型”和电影的“类型”是有所区别的，我认为它们还是有相似之处的。有时，喜欢看电影的人会对喜剧感兴趣，或者是恐怖片，或者是戏剧。尽管这些电影的类型还是有相似的地方，但它们讲述故事的方式还是各具特色的。

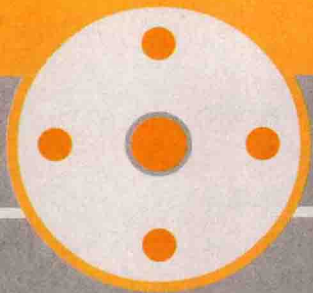
同样地，有时玩家会对第一人称射击游戏(FPS)感兴趣，或者是角色扮演游戏(RPG)，或者是即时策略游戏(RTS)感兴趣。各类游戏都会有自己的诉求，并通过这种方式娱乐玩家，这一点和电影十分相似。因此，各种游戏

类型都有其最佳的讲述故事的形式。例如，FPS 的一个诉求就是快节奏的行动，所以任何一个FPS 中的故事都必须设计得能够符合这种玩法。但是，大体来说，采取何种方式讲述故事主要取决于游戏本身的风格，而不是游戏的类型。《毁灭战士3》(Doom 3) 和《孤岛惊魂》(Far Cry) 都是FPS 游戏，但是后者有游戏故事，而这类游戏通常没有。这两款游戏都很受玩家欢迎。

如果你想要寻找一个包含策略元素的故事创意，仔细观察这类游戏吧。策略游戏不仅有着精彩的游戏，同时还有着多种可能性的故事，围绕游戏核心展开。

尽管不同类型的游戏有着许多不同的讲述故事的方式，你要试着找到一个游戏类型，能够传达出你作为一名开发者的想法。这不仅可以让各种游戏类型发挥最大的作用，而且能够创造对于游戏开发者和玩家都更充实的游戏体验。

本章中，我们已经学习了许多可以用于讲述故事的游戏类型，以及各种类型的游戏是如何采用不同的玩法。现在，我们对于如何使用游戏类型有了一定的理解，让我们来看看故事都是如何创建出来，以及如何整合进游戏剧本的设计中。



章节回顾

1. 每一种受欢迎的游戏类型都会有一些特定的元素，同类型的游戏可以把这些元素作为模板套用。选择一个受欢迎的游戏类型（例如FPS、RPG、RTS、动作冒险、模拟或是运动游戏），然后论述出通用于该类型的所有游戏的5个特征。

2. 大部分游戏类型反映的是游戏的玩法，而不是故事情节或是设置。选择一个通常能和电影结合起来的类型（例如科幻小说、浪漫喜剧、黑色电影、纪录片类节目、西部片、军事剧），然后虚构出一个表现这种类型的故事情节。在你的游戏中，你打算加入什么元素作为这类游戏的模板使用？

3. 有些游戏类型在游戏的发展历史中加入了一些新特性。事实上，最新的冒险游戏（其中包括部分动作类冒险游戏）和标准的冒险类游戏没有太多的共同之处。一些玩家声称，这些翻新的游戏类型着重于视觉的冲击，在深化故事情节的力度上却很薄弱。冒险游戏是如何发展了这么多年的？论述3点发生了改变的特性，以及3点保持不变的特性。经典的冒险类游戏元素是如何融入新型的冒险游戏中，却依然让游戏保有新鲜感的？

4. 在本章中你已经学到了几种游戏类型。现在要测试一下你对游戏类型的了解，并要进行创新！首先，在前面看到过的游戏类型中选出2种进行结合，创造出一个混合型的新游戏类型。你会根据这种新的游戏类型制作什么样的游戏？列出游戏的5条独一无二的特色，论述玩家玩你的这种类型的游戏的动机是什么？接下来，创造一种和书中提到的游戏类型明显不同的新的游戏类型。对这类游戏感兴趣的都是哪些类型玩家？最后，选择一个现有的游戏，改变它的游戏类型。论述它原有的类型和新类型，说明你需要改变游戏中的哪些特征，才能让游戏符合这个新类型。

5. 用4小时或以上的时间试玩并分析一款电脑游戏。为游戏评分，分数从1到10，10分为“完美”。分析要包括：标题、开发工作室、出版商、游戏的类型、游戏模式（单机或多人？）、目标用户（玩家的类型）、游戏级别、故事结构、角色发展。游戏的效果是否生动？你作为一名玩家可以超越剧情进行操作吗？游戏的故事元素是如何增加或减少游戏的乐趣的？你有什么改进的建议吗？

第3章 创作自己的剧本

如何从概念到执行的过程中 创作一个剧本？

章节关键主题

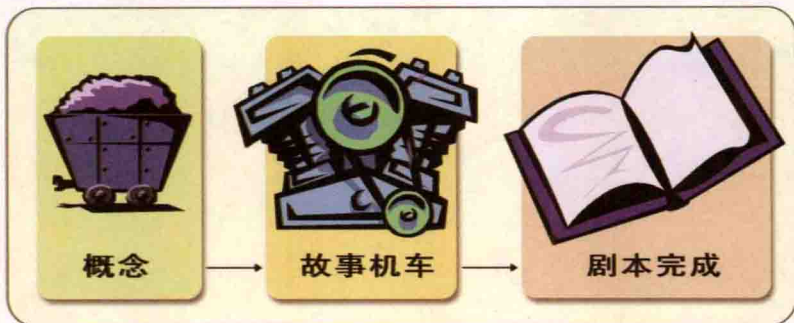
- ☆ 什么是概念，它出自于哪里？
- ☆ 故事是如何使用承接关系的？为什么承接很重要？
- ☆ 预告、背景故事、大纲都有什么意义？
- ☆ 游戏中常用哪些哲学性的主题？
- ☆ 游戏剧本和传统故事有什么区别？

要想出故事的创意对有些人很容易，对有些人却很难。创意可能来自于哲学信仰，可能来自于“如果……会怎么样”的概念，甚至可能来自于芳尼大婶的第二任丈夫以及他对棕色玻璃马蹄铁的爱好的，在这种情况下这就是一个人物传记小说。我们身边每天都有故事发生。我们看到故事，听到故事，体验到故事。有时换一种不同的方式看世界就可以得到故事，就像迪斯尼发行的电影《虫虫总动员》，以一只蚂蚁的角度看世界，或是像最近的游戏《疯狂世界》(Psychonauts)，以敌人的想法出发。故事可以短小诡异，也可以庞大激烈。故事可以是关于真人或是超级英雄的，但最重要的是，他们体现的是作者的想法、信仰和感觉。故事总是表达作者的感觉，和他／她必须要说的话。在短片、故事以及游戏里，则是创作者的激情。接下来的内容会说明故事是如何产生，并来到这个世界的。

3.1 概念

概念是一个抽象的想法，或是某个特定领域的总结性说法。它是创意的核心，有可能仅仅是一个词或是一幅画。概念就是开始，是通向剧本的第一步，也是推动剧本发展的设计纲领。

故事的发动机



Per Olin

故事发动机就是一种把概念贯穿整个故事的工具。概念就是发动机的燃料。作者常犯的一个错误就是用随便编造或者加入一些小细节的方式，让故事看起来好像是完整的，而实际上却不是。这种写剧本的方式会失败，是因为故事发动机没有足够的概念作为燃料。在游戏中，故事发动机非常重要，因为它要在展示出完整的故事的同时，支持游戏的玩法。

通过编写代码讲述故事

在过去，游戏最初是一种奇异的创新，然后成为了一种流行，然后是一种娱乐，现在已经成为了娱乐媒体的主流。在扩展市场、面向更多观众的同时，我们通过模仿观众期待和理解的艺术形式创造出更加吸引人的游戏关卡，以此增加游戏体验。而这样不可避免地导致了游戏占据了娱乐市场更加重要的地位。

但我认为还远远不止这些。人类渴求故事，因为它代表着理解和学习。这种渴求来自于我们的DNA。故事具有起因、承接、含义，以及认清周围世界的构架。游戏迟早会具有相同的框架。在游戏故事中，我们在屏幕上做的每一个动作都有意义，这为我们带来了更深层次的情感体验。

游戏中讲述的故事在表面之下暗藏多重的复杂性。好故事就像好酒一样，加入了一些微妙的变化，在潜意识中强化了玩家的整体体验。最后，故事具有逻辑、起因、结果，以及一种来自于共鸣的神秘能量，也就是人类体验。

——E. Daniel Arey（顽皮狗工作室/SCEA 创意总监）

下面是一些来自于流行的电视和电影的概念：

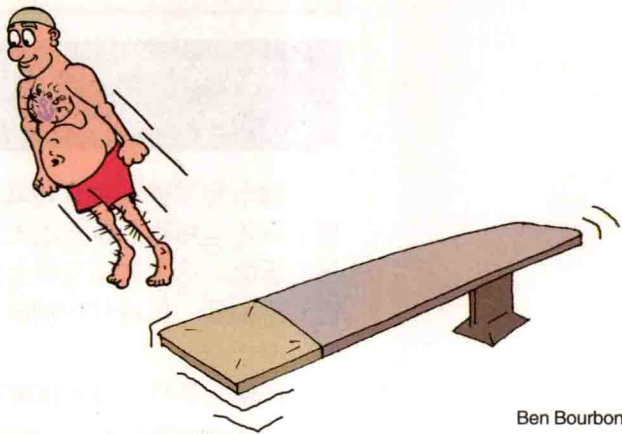
1. 一个看起来是坏蛋的人，其实是个英雄；
2. 从海洋生物中获得的想法和灵感；
3. 大受欢迎的超级英雄。

认出这些概念了吗？虽然这些概念看起来很常见，它们可以做出许多故事，因为它们的覆盖面很广。我们一旦有了概念，就可以开始把它发展成为一种更完整的概念，也可以称之为“跳板”。

3.1.1 跳板

电视动画的领域经常会要求作者提交出多种“跳板”，也就是可以进一步发展的简单创意。跳板常用在为已经建立好的节目中制作一段情节。我们的目标是，用一些词汇进一步丰富上面提过的概念：

1. 一个颠覆传统的故事，其中一个典型的恶棍或难看的怪物成为了英雄，如《怪物史瑞克》(Shrek)；
2. 乐观的海洋生物的冒险，如《海绵宝宝》(SpongeBob)；
3. 一个十来岁的小间谍，必须要实施拯救世界这样受人欢迎的行动，如《麻辣女孩》(Kim Possible)。



跳板是如何产生的

设想几个你从没见过，但你愿意去做去玩的游戏。用5分钟写下5到10个跳板。你可能不是全部都喜欢，但总有几个是你愿意去进一步研究的。

虽然以上这些概念都是出自电视和电影动画的，跳板也可以用于游戏创意中。像这样提交出创意，和头脑风暴很类似。总之，跳板就是经过了指导的、明确的、单独的创意。

3.1.2 背景设置

背景就是故事发生的世界。这个世界本身可以是像哈里·波特的霍格沃茨魔法学校那样充满活力的，或者是像《狂怒飞车》(Mad Max)中的澳大

BioWare Corp.



《翡翠帝国》中，帝国城市华丽的中国园林丰富了游戏的背景文化

利亚那样荒凉，但不论怎样，背景都要以微妙而又具体的形式贴近故事。例如，《狂怒飞车》发生在未来，世界末日发生后的世界上，人类文明中的友善已经消失了。背景是一块沙漠，贫瘠的环境中只有最强壮的人能够生存下来。荒凉的背景和角色一样对故事起到了很大的作用。在游戏里，有时角色不会出现，背景就成为了讲述故事当中最重要的部分。

我喜欢电视游戏的故事，当我环顾四周所看到和听到的和我自己的世界完全不同时，我会感觉自己属于一个比自己更大的世界的一部分。《塞尔达传说》(the Legend of Zelda)、《星球大战：旧共和国的武士》以及《奇异世界》(the Oddworld) 系列都是这样的例子。这些游戏都有着迂回曲折的故事，能够把你卷入其中。

——Kofi Jamal (艺术与设计系 研究生)

视听幻觉（文学作品和读者之间有一种假定性的认可，英语叫 Suspension of Disbelief）

视听幻觉就是：故事或游戏的创作者必须让观众或玩家忘记真实世界的逻辑。例如，当我们看到超人飞的时候，我们暂时停止理性思考，来享受魔幻故事的乐趣。这个效果实际上很难达到，因为即使是在幻想世界中，角色和玩家也有必须要一直遵守的规律。

故事背景可以采用现实或是模拟现实规律的方式，或者采用“视听幻觉”的方式，就像《魔戒》中的背景一样。有时，视听幻觉会结合现实的因素，就像在游戏和电影《蜘蛛人》中一样，在一个真实世界背景中，有一个幻想英雄以及超现实的情况。

《蜘蛛人》：幻想与现实？

虽然《蜘蛛人》中的角色令观众处于视听幻觉的状态，电影中的世界还是有很多熟悉的现实世界的要素。这种幻想和现实的结合，带给观众世俗限制中的非凡因素。蜘蛛人世界中的这种微妙的平衡非常有趣，因为观众要接受在我们日常生活中发生非常事件的可能性，这一点很重要。这种二元背景的另一个好处就是，惊险事件是非常个人化的，可能发生在日常生活中每一个人身上，包括你我。在电影或游戏中，观众或玩家会认同这些日常情况，因此体验变得更吸引人。当你在考虑剧本——特别是游戏剧本的时候，确认好你的背景，想好它是如何支持故事、游戏，以及你作为创作者想要表达的内容的。

在确认游戏的背景设置时，你必须同时考虑到故事的承接关系。现在我们假设，你希望你的游戏故事发生在古罗马。这样的话，我们必须理解这个背景在故事的承接内容上到底意味着什么。

创造一种电影体验

我还从未在游戏故事中得到过像一部好电影那样感动我的体验。我从未因为游戏而流泪，我甚至从未有过落泪的想法。角色看起来都一样：你希望能够喜欢他们，但他们还是不动，并且总是能破坏视听幻觉，撞进了填充物中或是贴在了楼梯上。我认为，当我们有更好的动作、对白以及配乐配合在一起（就像电影中）时，就可以获得丰富得多的情感体验。

—— David Perry (Shiny 娱乐公司 总裁)

3.1.3 承接内容

故事的承接内容就是故事的直接结果，让我们从承接内容的定义开始学习吧。

在好莱坞，刚出道的编剧都被告知，在写一幕场景时要遵守“派对守则”：晚来早走。例如，如果一个场景的相应信息要等到一个角色推门走进来、吃掉一包薯片之后才发生，那么不要写角色走进来吃薯片，然后准备进入场景最重要的部分。直接从最后一包薯片吃完开始写起。

在结束一个场景时同样如此。不要让角色在场景内游荡。相关信息揭示后，就尽快离开场景。尤其是在剧本限制很紧，以及写到游戏中提供情报的场景时，这一点特别重要。总之，这条规则之所以如此有效，与承接的内容有关，它简

这个客人不懂得
“派对守则”



Ben Bourbon



Ben Bourbon

要说明了之前发生的事以及接下来可能发生的事。如果我们在看电影的时候，看到一个拿着大刀的男人藏在门后，然后一个女人推门进入房间，我们很自然地会猜想，拿刀的男人接下来的场景中会有不良的企图。

如果场景中的相关要素是：

- 男人
- 大刀
- 女人
- 走廊

……接下来可能会上演的是：

室内 厨房——夜晚

在厨房里，一个男人翻找着抽屉。他找到一把刀。传来一辆汽车开进车道的声音，他立刻关上灯，躲在厨房门后。

跳转：

室外 黑房子——夜晚

一个女人辛苦工作一天后回家，她从车里出来，看了一眼黑房子，停顿了一下，仿佛感觉到有什么不对劲的地方。

跳转：

室内 厨房——夜晚

拿着刀的男人躲在门后等待着。他的呼吸很沉重。

跳转：

室外 黑房子——夜晚

女人打开厨房门走进来……

在最后一个场景中，女人走进厨房，观众知道门后有个拿刀的男人。我们也知道他呆在那儿不是要修水管。根据之前的场景我们可以判断出女人现在处在危险当中。

现在让我们来看看相同的场景要素表现出不同的承接内容。

室内 厨房——夜晚

一个男人在抽屉里摸索，最后拿出来一把刀。他走到冰箱前拿出几个胡萝卜。

卜。他开始切胡萝卜，忽然听到汽车开进车道的声音。他飞快地关上灯。

跳转：

室外 黑房子——夜晚

一个女人辛苦地工作一天后回家，她从车里出来，看了一眼黑房子，停顿了一下，仿佛感觉到有什么不对劲的地方。

跳转：

室内 厨房——夜晚

男人放下刀，点亮一个小纸杯蛋糕上的几根蜡烛，然后藏起来。他回头看桌上的纸杯蛋糕，看到了刀子，就把它拿了起来。

跳转：

室外 黑房子——夜晚

女人打开厨房门走进来……

根据我们看到男人拿刀前后所做的事，我们肯定不会认为他会有犯罪意图。事实上，这可能是一个浪漫的情景，在第三个场景女人走进来后，可能会对男友做的浪漫生日晚宴感到惊喜。同样的基础元素，但有完全不同的承接内容。

这种承接也可以应用于更广泛的层面上。如果历史的承接在第二次世界大战的柏林，我们知道有一个角色是犹太人，然后我们可以假设角色处在危险当中，第三帝国的德国军官可能把他带走，因为我们知道历史承接中的故事。

承接内容的使用是为了吸引观众的注意力。如果我们在看一部关于斯巴达克斯的电影的时候，斯巴达克斯作为罗马奴隶领导了一场反抗帝国的起义，我们不会指望看到他拿出一把AK-47，然后开始扫射罗马士兵。这不符合故事前后的承接关系，并且会破坏故事的含义。如果你希望你的故事是颠覆现实或是时光旅行类的，那么给斯巴达克斯一件先进的武器可能会很有趣，但这就不再是一个关于古罗马帝国的故事了。

承接的概念存在于所有剧本中，甚至是游戏剧本中。回顾第1章，我们简单接触了都市传奇。在游戏《51区》(Area 51)中，故事的

游戏《51区》的承接内容来自于真实世界中关于51区的都市传奇



Midway

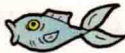
承接就来自于虚构的51区周围的都市传奇。都市传奇中说，51区是声名狼藉的研究机构，美国政府在那里收留了其他星球的居民，并收集了所有超自然的信息。虽然游戏是科幻背景，《51区》的玩家还是能够理解故事的前后承接关系，并且期待在游戏中看到51区的许多传说成真。在我们建立起故事的承接关系之后，就可以开始考虑背景故事了。

3.1.4 背景故事

虽然在有的故事中确实看不到背景故事，但是每一个故事都必然有一个背景故事。不论你的故事从何处开始，前面必然还有别的事件发生。恐龙之前是什么？陆上鱼。陆上鱼之前是什么？游水的鱼。游水的鱼之前是什么？多细胞生物。多细胞生物之前是什么？单细胞生物。以此类推，所有一切都可以最终推回到宇宙大爆炸（或是宇宙的开始），即便是宇宙大爆炸，也有一个背景故事，只是我们还不知道而已。



Ben Bourbon



让我们追溯到2000多年之前，儒略·凯撒（Julius Caeasar）穿越卢比肯河的时候。下面为不了解西方历史的读者简单说明一下：在儒略·凯撒成为罗马国王之前，他就受到罗马国家、元老院、庞培大帝（凯撒的女婿）以及饥渴权力的敌人的威胁。

为了限制凯撒在罗马的影响，元老院禁止凯撒从高卢进入意大利。卢比肯河实际上就是他们所设的障碍。凯撒如何获得权力的故事，开始于他穿越卢比肯河，带着军队进入意大利的那一天。这里的背景故事就是一个痛恨敌人和政治阴谋的家庭，这对于一个关于战争、征服、权利的支配者的故事来说是重要的元素。

不论是在儒略·凯撒的例子中，还是其他所有的故事中，背景故事都是有着重大意义的，因为它让观众知道儒略·凯撒做一切事情的原因。它让观众知道了，当凯撒进入罗马城时会面对什么样的障碍和敌人。进一步来说，凯撒花了前5年的时间来钻研他的策略、强化他的军队、丰富他的背景故事。现在，观众不仅知道了我们的这位英雄要对抗什么，还知道了他能够做什么，生动、戏剧化的故事舞台就此搭建完成。尽管观众看到战争的时候会很兴奋，但重要的角色和冲突的元素全都取决于背景故事。

没有背景故事的故事？

你认为有什么方法可以讲述一个没有背景故事的故事吗？作为一个简单的练习，试着创建两个角色，让他们处于争论之中。两名角色的身份任意，可以是丈夫和妻子、好朋友、互相厌恶的敌人、完全陌生的人，甚至是上帝和恶魔。现在让他们开始争论，内容任意。很快你就会发现背景故事的元素蔓延到争论之中，即使那只是发生在角色讨论5分钟前的背景故事。

现在我们已经探讨了标准的故事和电影中的背景故事，让我们再看看背景故事如何应用于游戏中。

我们在游戏中使用背景故事的方式和电影、小说或是戏剧中的方式相同，只是背景故事的作用是告知玩家所处的情况，而不是告诉观众关于角色的信息。总之，它更适用于玩家。它可以帮助玩家理解他们能做什么（技能和武器），以及他们要对抗什么（敌人和环境）。

在 Sid Meier 制作的《葛底斯堡》(Gettysburg) 中，背景就是南北战争。游戏的背景故事是 1863 年的美国，主要集中在宾夕法尼亚州葛底斯堡周围崎岖地形上发生的 3 天的战斗（葛底斯堡之役）。故事和游戏主要着重于葛底斯堡的这场持续了 3 天的战役。

在游戏《葛底斯堡》中，背景故事是如何影响游戏的进行呢？在准备战斗的时间里，每个军队，包括北部联盟军和南部同盟军，都有一定数量的弹药、士兵、食物供给。在战争开始那一天他们有多少资源，对于如何玩游戏有着直接影响，因为游戏的内容是关于历史、策略，以及资源管理。

Firaxis Games



在 Sid Meier 的游戏《葛底斯堡》中，背景故事发生在 1863 年

《神秘岛》(Myst) 背景故事贯穿故事之中

在冒险游戏《神秘岛》中，背景故事给出的信息推动着故事发展，并且加入了阴谋的成分，吸引玩家玩遍游戏。在游戏里，几次旅行中和书中（道具）找到的背景故事，让玩家能够通过非线性的方式探索故事。有趣的是，玩家努力要揭开的谜更多是关于神秘岛多年之前发生的事。玩家的任務就是用旅途中和书中找到的线索完成游戏。尽管《神秘岛》有多种结局，可是只有一个结局是能够最完美地完成故事和游戏的。



Cyan Worlds, Inc.

《神秘岛》的这个场景中的文件提供给玩家背景故事的信息，是解决游戏中的谜题的重要线索

在电影、小说或是戏剧中，背景故事通常会贯穿整个剧本当中。但是在游戏中，玩家需要快速地确认方向，因此背景故事通常会在游戏包装盒的背面或是说明手册中直接印出，或者是在一段介绍性的过场动画之中。

3.1.5 预告

在美国任何一家电影院里都会有电影海报或是宣传册。这些海报上是照片、演员、电影分级以及获得的荣誉。海报上还会有我们称之为“收尾语”的内容。收尾语就是用几句话把电影的主题或含义快速传达给观众。

在游戏中，包装盒上的收尾语可以称为“预告”。预告可以从任何观点来写，但要吸引住消费者的一个方法，就是把消费者当作玩家，用第二人称对他们说话。下面是一些实例。

1. 《瑞奇和叮当——重装上阵》(Ratchet and Clank—Up your Arsenal): 炸穿战场，你就能发现新世界！和队友一起跳进装甲车，或是带着充满新能量的武器上阵吧。

2. 《幽灵猎手》(Ghosthunter): 你是底特律警察局的警官 Lazarus Jones，一个深夜的骚扰电话把你引到一所废弃的学校，大约10年前一个可怕的凶手曾经在这里肆虐。当成群痛苦的灵魂偶然被释放出来，这种超自然力量造成的灾难会令日常生活变成什么样？现在你的工作就是寻找并抓住那些试图对活在世上的人报仇的亡灵。

3. 《波斯王子——时之砂》(Prince of Persia—The Sands of Time): 由于被叛变的维齐尔所骗，你释放了时之砂的诅咒，时之砂强大的力量摧毁了整个波斯王国并将平民们变成凶残的恶魔，死亡的气息笼罩着波斯帝国的皇宫。带上远古的短剑，以及帮助你的公主，你必须挽回你犯下的致命错误。

这些小总结不仅要直接告诉玩家所处的情形，还要让玩家了解游戏相关的背景和角色，以及游戏的玩法。虽然这是游戏行业对“预告”的官方定义，我们把创意形成剧本结构时，这个定义不会对我们产生什么影响。换句话说，《蜘蛛侠2》的作者阿尔文 (Alvin Sergeant) 似乎从来不考虑电影海报的收尾语，他只考虑故事的创意。

好莱坞对预告的定义是，一个压缩了故事主线的完整的故事概念。我们稍后会讨论主线，在这里，我们只需要简单地定义，主线就是一个故事成长发展的方式。并且游戏中也有主线。

还记得我们前面提过的跳板吗？让我们看看如何把它们改成完整的预告。

1. **跳板**：一个颠覆传统的故事，其中一个典型的恶棍、怪物成为了英雄。

预告：一个粗暴的隐居的怪物和他那饶舌的驴启程拯救他们森林中的家。在这个过程中，怪物寻找到了他的真爱，并且从此过上了快乐的生活，尽管他不是一个标准的“迷人”的英雄。（《怪物史瑞克》）

2. **跳板**：乐观的海洋生物的冒险

预告：一个穿着短裤的海绵，和它的好朋友海星一起，忙于在海底和陆地上遭遇稀奇的倒霉事。（《海绵宝宝》）

3. **跳板**：一个十来岁的小间谍，必须要实施拯救世界这样受人欢迎的行动

预告：Kim Possible，一个十来岁的孩子，白天必须在高中做一名啦啦队长，但在晚上，她还是一个负责拯救世界的超级间谍。她什么时候才有时间做家庭作业呢？（《麻辣女孩》）

很明显，预告更全面地告诉我们故事的内容。根据这个更全面的创意，我们就可以轻易跳转进入大纲。

3.1.6 大纲

我们已经学习了跳板、背景设定、承接内容、背景故事，以及预告。现在让我们再进一步学习。当你开发剧本和游戏的时候，很自然地会需要深入到细节。在好莱坞和其他媒体，**大纲**（Synopsis）就是在写作工作完成之后总结的概要。设计工作的总结通常称作**项目**（treatment）。当然，在好莱坞，大纲和项目（甚至包括预告）的定义都很松散，经常可以互换来用。对于我们来说，大纲通常用来指游戏剧本的设计文档。游戏大纲是更加具体的游戏设定和故事。它还包括游戏怎么玩之类的元素，但现在我们只着重说明剧本。

剧本大纲是粗略勾勒游戏故事的比较自由的文档。它可能只有20来页，但最好还是不要急于在其中加入太多的细节。我们写大纲主要想达到目的是取得游戏故事广泛的创意、主要的角色，以及几个重点。

让我们回过头再看看儒略·凯撒，把至今为止的故事要素都分解出来。

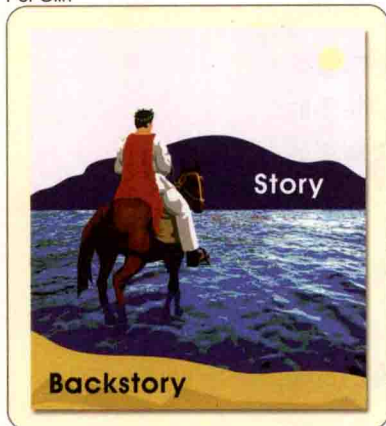
■ **跳板**：一个关于儒略·凯撒成为罗马国王之前的故事，或许还包括有他如何成为国王的故事。

■ **背景设定**：意大利和罗马

■ **承接内容**：古罗马

■ **背景故事**：公元前71年，庞培在镇压了西班牙的一次叛乱后，胜利回

Per Olin



儒略·凯撒穿过了卢比肯河，从他动人的背景故事进入到他个人的胜利和世界的历史

到罗马。与此同时，一个富有的贵族克拉苏 (Marcus Licinius Crassus) 镇压了斯巴达克斯领导的奴隶起义。庞培和克拉苏都在竞选执政官——一个由二人执掌的官职，在公元前70年，庞培落选，但仍然企图在儒略·凯撒的帮助下获得这个职位。10年后，当凯撒回到罗马时，凯撒加入了克拉苏和庞培的联盟，人们称之为“前三头同盟”。凯撒把他的女儿朱莉娅嫁给了庞培，这个举动的意图是好的，但是很快，罗马元老院开始察觉到凯撒对权利的强烈渴望。他们派他去征服高卢，以此把他排除到罗马和罗马政治之外。当克拉苏在公元前53年的战争中被杀后，元老院任命庞培统治全罗马，这个想法显然让野心勃勃的凯撒很不舒服。

■ **预告：**年轻的将军儒略·凯撒刚刚穿越了卢比肯河，在最伟大的罗马帝国开始了一场国家战争。首先是家庭，然后是可恶的敌人——庞培大帝得到了控制和保护全罗马的权利，因为他的军队数目远远超过凯撒。得到了罗马元老院的允许，有着大量军队的支持，庞培对抗野心勃勃的儒略·凯撒依然是一场艰难的恶战，并且最终不敌命运的安排。

如你所见，故事有一个很明确的起点，提到了凯撒面临着什么，同时还暗示了最终的结果。简单的几句话就说明了故事的整体概要。游戏的预告基本上也是如此，只是要以第二人称角度出发。

语言的运用

注意前面用到的词汇“命运的安排”、“可恶的敌人”以及“最伟大的帝国”。当然，你可以用更通俗的方式来表达这些想法，而不用任何夸张的方式。总之，不论是在包装盒的背面还是在设计文档中，预告就是要具有诱惑力和吸引力，最重要的是，要把创意、故事，或是游戏推销给预期的玩家。

■ **游戏预告：**你是年轻而又充满了野心的将军儒略·凯撒，刚刚穿越了卢比肯河，在最伟大的罗马帝国开始了一场国家战争。你痛恨的敌人——庞培大帝，得到了控制和保护全罗马的权利，因为他的军队数目远远超过了你的。有了罗马元老院的允许，有着大量军队的支持，庞培要和你的野心进行一场艰难的恶战，然而没有什么能够阻挡你的前进。

■ **大纲：**在雾蒙蒙的卢比肯河畔，儒略·凯撒，罗马的前三头同盟之一，一直注视着他那小小的军队。他用一句简单的口令命令军队渡过河，就此将帝国推入了一场狂暴的全国战争，而文明却始终保持着平衡。为了击败他的敌人庞培，凯撒快速而又果断地行动了，他把自己的人放置在整个北意大利，而庞培则集中了他那数量庞大而又分散的军队。一个城市接着一个城市被征服

了，一个镇接一个镇落入了凯撒的手中。很多地方没有任何反抗，罗马在危险之中平息下来。元老院和庞培在几周之内撤离了罗马，留下一个血淋淋的警告：任何留在罗马的人都将被认作凯撒的同盟，庞培的敌人。庞培向东撤离是一个战略决定，因为他的意图是把凯撒引到亚洲，那里有很多强大的国家和庞培是同盟。对庞培而言不幸的是，在撤离罗马的混乱中，他和元老院忘记带走藏在神庙下的大量财宝。凯撒很快发现了这个战利品，这大大增加了他战斗的资金。在接下来的6个月里，凯撒无情地追击着庞培，终于在西班牙击溃了他最后一只军队。战败的元老院别无选择，只得任命凯撒为首席执政官，以及全罗马的君主。

凯撒的故事自然是持续到他死亡为止，但在这里的故事中，我们只讨论战争。

坏结局

如果你不知道凯撒的故事是如何结束的，我们只能说，结局不是那么美好。由于持续受到儒略·凯撒的打击，元老院最终暗杀了他，而凯撒临终最后一句话“你也有份，布鲁图斯？（Et tu, Brutus?）”也就此流传开。在这次血腥暴行之后，罗马帝国再次陷入了布鲁图斯（Brutus）、奥克塔维厄斯（Octavius）以及马可·安东尼（Marc Anthony）等人引发的暴乱与战争中，生动迷人的故事素材也再次增加了。

上面的大纲是根据真实发生的历史编写的，但我们不能忘记：故事的乐趣来自于虚构。如果你想要讲述一个不同的罗马帝国史，其中斯巴达克斯真的有一把AK-47，那么你要把承接关系写在大纲里。

现在我们有大纲——一个基础的剧本文档，接下来我们要考虑的是主题。

3.1.7 主题

在开始考虑承接内容、背景故事、或是剧本之前，你可能会感觉希望写某个特定主题的剧本。主题就是指剧本实际上是关于什么内容的。在这里我们为了做个练习，首先假定你希望写一个关于战争的故事——战争在不同层面是意味着什么，以及它影响到了谁。或许这是一场政治战争的注解，比如老年人说话，而年轻人送死。或许你的注解不是要反对战争，而是关于战争的悲哀，以及战争是多么不幸，但在人类的走向解放的历史上却又是必须的，这就是你的主题，在你开始动笔之前，你应该先找准方向。

一个关于战争的故事主题可能是对权力的渴望和人类战斗的可怕



Ben Bourbon

在你动笔的时候，会发生一些有趣的事情。故事会开始告诉你到底发生了什么，而不是你在故事中强行加入自己的观点。这可能会让人感觉你的想法失控了，但它实际上是一个好现象，因为它意味着故事有了生命。你可能本来想要写一个关于战争的剧本，因此你选择把重点放在罗马战争的背景之中。一个关于战争的故事，发生在历史上最血腥、战争不断的社会中，这是一个不错的主意，但你很快就会发现，故事真正讲述的是权力。你的故事中所有的角色都渴望权力。当他们得到权利后，权力就开始改变腐化他们。然后，你开始写一部主题是权力的故事。接着，故事又变为关于控制。最后，你可能会发现在你的故事中没有什么是可以控制的，因为命运的展开从来不以我们的努力而改变，然后你会发现：一个关于儒略·凯撒的故事变成了一个关于命运的故事。

剧作家和导演戴维·麦米特(David Mamet)曾经说过，你最初是按照自己选定的目标写下第一遍草稿的。然后在这个过程中，你会发现事情完全不同了。你的下一个草稿标题完全不同了，但它还会再一次变得完全不同。这个过程会反复持续下去，一直到你真正理解了自己想要表达的东西，你的剧本对你、对角色、对观众而言到底是什么。

这听起来可能令人沮丧。但是就在你感觉对故事完全失去了控制的时候，你会发现你真正想要表达的东西，经过脑海里激烈的斗争，最后得出一个有着简单明确主题的了不起的故事。

戈登·沃尔顿(Gordon Walton): 把故事叙述作为开发游戏的工具



戈登·沃尔顿(顾问兼制作人)

戈登·沃尔顿从1977年就开始创作游戏，并管理游戏开发。他最近的职位是在索尼在线娱乐做《星球大战：星系》(Star Wars Galaxies) 以及一个未公开项目的副总裁和制作人。在加入索尼在线娱乐之前，戈登是电子艺界/Maxis的《模拟人生在线》的副总裁和制作人，并在Origin Systems公司管理《创世纪在线》(Ultima Online)。他还在Kesmai Studios公司担任过高级副总裁，在那里他监督管理了《空战神兵》(Air Warrior) 以及《机甲战士在线》(Multiplayer Battletech)。戈登现在拥有并管理两间开发公司，并在Three-Six Pacific和美国Konami担任开发经理。他个人已经开发过超过30款游戏，监督开发了上百款游戏。

在传统的故事中，故事只服务于自身，是一种初级的体验，而在游戏故事中，故事为互动服务。玩游戏和讲故事当然是不一样的，但它们可以很好地结合起来。故事是我们带给玩家的总体体验中的一种。人们对故事做出回应，好的故事帮助人们沉浸在游戏环境中。故事的讲述可以令游戏体验得到的乐趣达到一个新高度。

3.2 传统结构

传统的故事结构在写剧本的时候经常用到。这是一种经得起时间考验的技巧，当条件适当时，故事的结果固定。不幸的是，对于讲述故事而言总有难以掌握的因素，尽管作者遵守写作的原则，结果可能还是不尽人意。即便如此，所有的好剧本都有一个固定的结构，这一点是肯定的。接下来让我们看看当前使用一些不同的结构。

3.2.1 三段式故事结构

许多“独立”的电影棚都把三段式故事结构称为“公式”，而公式是被看作是贬义词。尽管公式背后的含义是持续制作出高质量的产品，任何一个站在录像店里花很长时间翻看电影的人都知道，电影的品质决不是一致性。有的电影套用结构的效果很好，而有的却悲惨地失败了。写作和创作一部电影的性质远比一个简单的公式要复杂得多。此外，如果对比分析大成本影片与独立制片影片（这个通常是小制作），其中仍然可以看到一定的结构。有些舆论认为《低俗小说》（Pulp Fiction）和《晚娘》（Memento）打破了一般电影的结构，但事实上它们没有。这两部电影只是巧妙地把结构伪装了起来，但结构依然存在。下面是三段式结构所涵盖的基础：



三段式结构经常用在好莱坞电影中

开始（第一幕）：故事开始时介绍主要角色，通常第一个是我们的英雄（主角）。第一幕还应该安排出主角的同盟者、敌人，以及主角居住的环境。最重要的是，第一幕要确立好英雄的问题和目标。在这一幕的结尾，英雄面对一个选择，或是进入一个和之前完全不同的局势当中。

中间（第二幕）：在角色开始适应他的新局势时，他面临着一个接一个的障碍，这些障碍通常是他的敌人设置的。这些障碍令英雄无法解决他的问题，达成他的目标。这一幕是故事的主要部分，角色在这里体验到要解决问题达成目标所必须的个人成长。中间一幕与第一幕以及第三幕不同，因为它有后二者两倍的长度——通常要写上大约60页，这一幕中还要处理角色的成长和故事的重点。因此，对很多作者来说这是很难跨越的一幕。

结局（第三幕）：当角色达成目标，解决了问题，故事结束，但在这个过程中，还有别的事情发生。他或者她在经历了一切之后发生了改变。这就是角色的主线，我们会在后面讨论到。现在，从结构严格的观点来看，第三幕是角色和故事达到一个新平衡的地方——新的平衡和新的生活。

《小精灵小姐》(Ms. Pac-Man) 中的三段式结构

日本南梦宫游戏公司的《小精灵小姐》结合了来自于电影的常见方式——三段式结构。游戏在每两个关卡之间使用了小型电影的方式回馈玩家，作为完成关卡的奖励。这个故事延续了《小精灵》，小精灵小姐即将和小精灵相遇（男孩遇到女孩），追逐（男孩失去女孩，努力把她寻回），最终诞生了小精灵宝宝（显然，男孩寻回了女孩）。《小精灵小姐》叙述了一个事前固定的故事，但看起来还是很有意思。故事打断了玩家的体验，因为玩家必须即刻停止游戏，观看动画。

三段式结构已经用了多年，并确实让我们对剧本中需要些什么有了一个概念。然而，三段式结构仅仅是一种结构，当你在写剧本时，特别是一个游戏剧本时，看看其他结构是很有帮助的。

3.2.2 英雄之旅

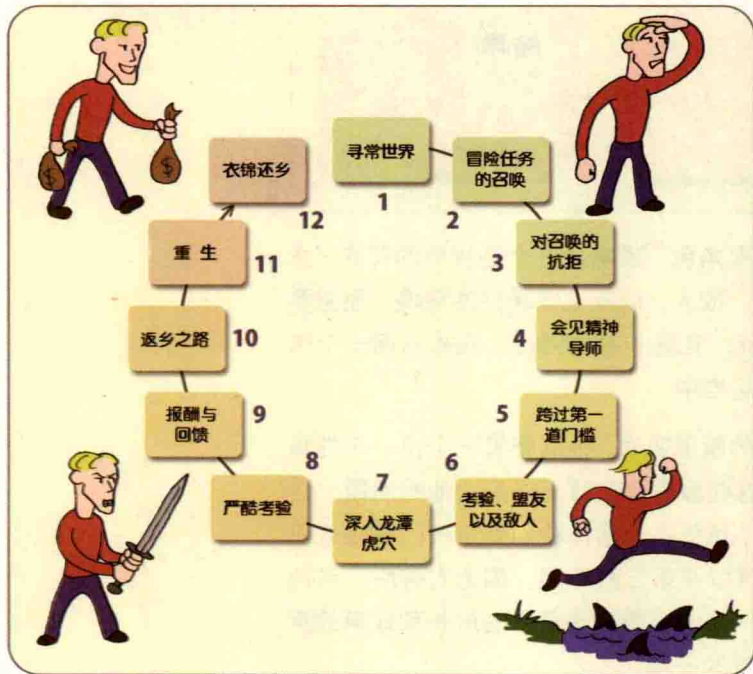
英雄之旅的12个步骤，在英雄回到家之前无情地改变了他

乔瑟夫·坎伯 (Joseph Campbell) 的英雄之旅 (Hero's Journey) 属于另

一种故事结构。这也是一种标准的故事讲述方式，应用于许多讲述故事的媒体之中，并着眼于如何让所有关于人类历史的故事采用相同基础模式。这种方式大部分应用在电影剧本中，克里斯多佛·瓦格勒 (Christopher Vogler) 把坎伯的英雄之旅应用到电影剧本的写作中，并成功建立起了一套理论。

1. 寻常世界：建立起英雄生活的平常世界，介绍日常生活和环境。

2. 冒险任务的召唤：英雄受到另一个世界的召唤，被邀请开始一个任务或是一段旅程。



Per Olin

3. **对召唤的抗拒**：英雄拒绝了召唤，因为他不愿意牺牲自己舒适的普通环境。但是英雄因为自己的拒绝而感到不舒服。

4. **会见精神导师**：英雄接收到和任务相关的信息，以及他必须接受的理由。

5. **跨过第一道门槛**：由于接受的信息，英雄不再拒绝。他开始了旅程和冒险，进入了特殊的世界。

6. **考验、盟友以及敌人**：英雄的勇气经过一系列挑战和试炼。在这个阶段，英雄遇见盟友和敌人。

7. **深入龙潭虎穴**：更多的试炼，一个极其精彩或恐怖的阶段，英雄准备好接受严酷的考验。

8. **严酷考验**：英雄至今为止遇到的最大挑战。英雄必须击败最大的敌人。

9. **报酬与回馈**：英雄接受了报酬，故事似乎结束了，但通常还没有！

10. **返乡之路**：考验一旦结束，英雄就可以选择留在特殊的世界或是回到寻常世界。大部分选择是回去。

11. **重生**：英雄必须在另一次严酷的考验中面对死亡，这里才是高潮。在这里英雄证实了自己在旅途中已经改变，成为了一个完全不同的人。

12. **衣锦还乡**：英雄最后回到了家，但他的经历永远改变了他。如果他是一个真正的英雄，他会从另一个世界带回万能药，帮助那些原本被他抛下的人。

“英雄之旅”的三段式情节具有两种讲述故事的基本结构，这两种结构通常会用在电影和其他线性媒体中。不幸的是，这两种结构不具备游戏必须的变化性，对游戏的承接会有所限制。现在让我们看看另一种电视剧的结构吧。

艾伦·瓦利：在传统的游戏故事中哪些是不必要的

艾伦·瓦利是德克萨斯州奥斯汀的一名自由作家，同时还是一名游戏策划。除了为 Origin Systems 公司、Looking Glass 公司以及 Interplay 公司做过电脑游戏设计工作之外，他还设计了在线商务领导模拟软件“专业挑战”（Executive Challenge），在全国各大公司和商务学校广泛应用。在掷骰子的角色扮演游戏里，他最知名的设计就是 2004 年讽刺科幻的角色扮演游戏《偏执狂》（Paranoia）。

注意：尽管很多作者都认为，在游戏剧本中传统的故事讲述方



艾伦·瓦利（自由作家兼游戏策划）

式扮演了重要的角色，艾伦却持有相反的意见。

根据我们通常的理解而言，故事讲述对游戏体验并不重要。游戏探险的途中包括有类似故事的要素，例如惊奇和奇妙的感觉，还可以借鉴电影和故事的手法来创造这种感觉。这些借鉴来的元素在第一次看到的时候，可以给游戏制造出和好的故事一样的情感效果。但是好游戏从理论上来说应该是可以一玩再玩的，在这一点上，玩家应该正确地理解，这些故事元素只是重新组装出另一种形式，其内容是不变的。

故事和游戏是两种不同的体验。好的故事和好的游戏一样，都可以让人渐渐沉浸其中。但是，游戏的沉浸感和好故事带给人的沉浸感只是相似，玩家和听众这两种人脑状态是完全不同的，在游戏中我们处于活跃的状态，在故事中则是被动接受的。

在科幻领域里，类似的讨论已经进行了几十年：人物的塑造对科幻故事是否重要。很明显，没有人会反对成功地塑造角色，但问题是，深入刻画人物对科幻故事的好处是否比其他类型的故事好处更大？它对体验以及对你在研究科幻小说时的大脑状态有任何作用吗？威廉·吉布森（William Gibson）说，这就像“把蚊子嫁接在小麦上”。

同样的，传统的故事讲述方式对于好的游戏而言没有什么作用，二者的目的相反。

在章节式的结构中，一个总体的故事中可以包含很多个小故事

总体故事

第一章

第三章

第四章

第六章

第五章

第七章

第二章

3.2.3 章节

在网络电视剧里，通常每一季会有22章。每一章都有着相同的角色和场所，但每周发生的故事不同。这些故事可以完全独立出来。例如，在标准的喜剧《宋飞传》（Seinfeld）中，Jerry、George、Elaine 和 Kramer 一直住在小套房中，在 Monk's 饭店吃饭，在曼哈顿工作，但每一周，他们都面临着和之前不同的一系列的新问题。

《捉鬼者巴菲》(Buffy the Vampire Slayer) 的演变

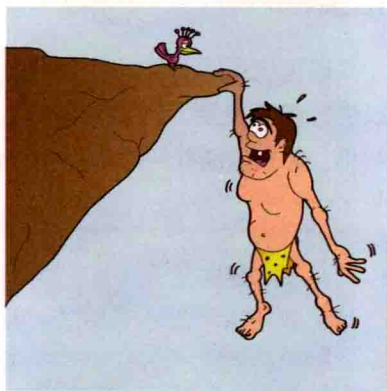
在风靡一时的电视剧《捉鬼者巴菲》中，巴菲和她的一队好伙伴（被称为Scoobies），每周都必须在独立的情节中和吸血鬼、怪物以及魔鬼战斗。除此之外，还经常会有一个单独的坏人出现，密谋统治世界。每一年电视剧中的演员必须发现坏人和他邪恶的阴谋，然后在每一季结束时挫败对方。每一年不仅是角色体验成长和改变，节目也经常由于精彩地运用了主题或是隐喻这样的文学手法而获得好评。《捉鬼者巴菲》极好地示范了如何同时运用小故事和大故事，并为传统的三段式结构带来了新的变化。

此外，史蒂文·布奇柯(Steven Bochco)的电视剧《希尔街的忧伤》(Hill Street Blues)也采用了一种讲述故事的新方法。每一章不仅有自己独立的故事，每一季每一周还会交代一个最重要的故事。这是一种连载的写作方式，作者可以自由地加入更复杂有趣的故事情节，并用人物角色生动的改变和成长来丰富自己的故事。目前，大部分的一小时电视连续剧都采用这种方式：为临时的观众提供独立的故事，为忠实观众提供更大的整体故事。

之前我们已经提到过好莱坞的三段式结构。在电视节目中，分段方式则是不同的。在每一段结束的时候，通常都会以悬念的方式出现情节点。节目会播放广告，然后转回来揭示英雄是如何摆脱麻烦的。每一类节目都采用不同的模式。

悬念

悬念就是留下一个未定的结局，通常是英雄要面对的极端的后果。这可以吸引着观众下周继续回来观看接下来发生了什么。在20世纪20年代和30年代有一个系列电影《绝岭雄风》，其中英雄经常悬挂在悬崖上，仅用指尖抓住悬崖的边缘，命运未卜。如果观众想看接下来发生了什么，就要回来再买一次门票。



Ben Bourbon

在这种模式中，故事可以被分解成故事A、故事B，有时还会有配料C。在长片的模式里，也称之为情节和支线情节，但表达的意思是相同的。

主要故事情节（故事A）

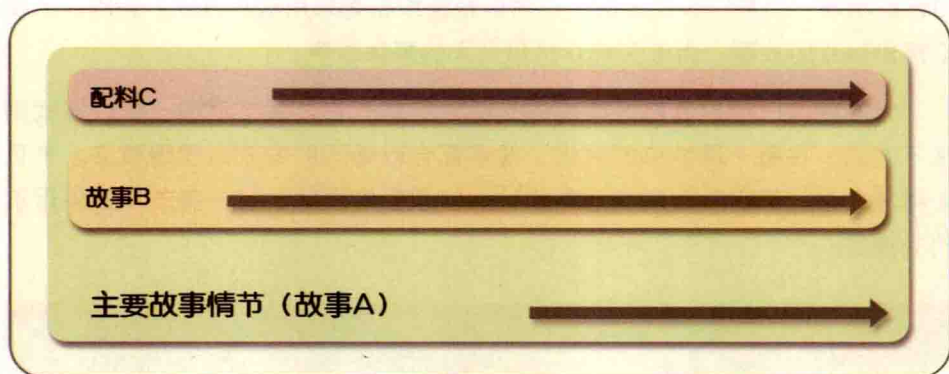
故事A会卷入所有的主要角色，并占用大部分的时间。在警察片里，通常是警察要办理的案件。

故事B

故事B会覆盖到配角或其他助演的角色。这有助于场景之间故事的自然过渡，还可以把焦点从主角身上移开。如果故事的剧情很激烈，故事B可以加入一些轻松的调剂，舒解紧张的情绪。

配料C

配料C常用于半小时的情景喜剧中，是贯穿在整章之中的一个逗乐内容，而并非是一个真正的故事。



Per Olin

研究电视节目结构的目的是为了考虑用不同的方式讲述故事，并让故事可以进行得更灵活。当你为游戏写剧本的时候，一定不要只是使用标准的三段式结构。章节和连载的故事结构可以让标准结构更具变化性，更适用于游戏剧本。

尽管过了这么多年，《最终幻想7》(Final Fantasy VII)在故事和人物塑造方面依然保持着新鲜。对我而言，它是第一款把所有这些因素结合起来的。复杂的故事和悬念不断的局面让玩家不断考虑行动的目标，从而塑造出了鲜活的人物特色。尽管在整体的故事逻辑方面还有些缺陷，角色的塑造令游戏充满了巨大的力量，将数百万的玩家深深吸引进它的世界之中，直到游戏结束为止。

——Howard Kinyon（游戏艺术与设计 学生）

弗兰克·吉尔森 (Frank Gilson): 游戏故事的重要性和任务

弗兰克·T·吉尔森在暴雪 (Wizards of the Coast) 的研发部门管理游戏策划和开发。弗兰克·吉尔森曾是 Atari 公司圣塔摩尼加办公室的制作人，负责管理第三方开发的各个方面，和天才们（例如作曲家和作家）签订合同，以及监督外部开发。在 Atari 工作之前，弗兰克曾是暴雪的《魔兽争霸III：混乱之治》以及《冰封王座》的制作人助理。他还在 QA（质量评定）部门担任过 QA 技术工程师（《暗黑破坏神2》）、QA 首席分析师（《星际争霸：母巢之战》）以及 QA 分析师（《星际争霸》和苹果电脑上的《暗黑破坏神》）。在进入游戏行业之前，弗兰克是精确行为科学欧文分校的学生，学习经济社交模式、投票选择以及心理学。



弗兰克·T·吉尔森（暴雪公司在线游戏高级开发人员）

现在的游戏必须在各方面都做好才能获得真正的成功。画面、音效、游戏性以及剧本都必须具有高质量。

剧本是游戏的一个非常重要的因素。它可以帮助玩家沉浸在游戏体验中，并保持高昂的兴趣。打完游戏得到的回报之一就是体验其中的故事。在娱乐消费方面，游戏最大的价值就是具有重复可玩性。游戏的故事也必须具有这样的“重复可读性”。

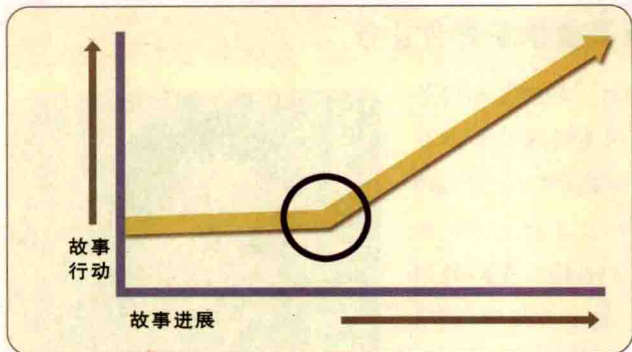
游戏应该让作者可以设立一个舞台，加入角色，启动时间，然后将之全部作用于玩家。

3.3 执行的策略

在本章前面的部分，我们已经看到在故事选题时，以及在为故事创建结构时会面临的巨大冲击，但要讲述故事，真正面临的挑战是在执行的过程中。在下面的内容里，我们会一起看一些有助于讲出更好的故事的策略。

我认为，《冥界狂想曲》(Grim Fandango) 是一个近乎完美的游戏故事。它充分发挥了媒体的力量，将玩家带入角色之中，并真正把玩家的情绪和故事内容联系了起来。我第一次玩的时候，就坐在那里想，“啊，这正是我想要做的游戏。”

——Richard Dansky (育碧软件 / 红色风暴娱乐,《Tom Clancy》系列主要作者)



Per Olin

3.3.1 触发性事件

在每个故事中都会有这样一个事件——某一个时间，某一个行动，某一句对话，推动故事的车轮开始转动。故事从这里才真正开始。触发性事件发生的时候，就是故事真正开始的时刻。这是英雄被推入故事中并发生了不可挽回的改变的时刻。

《日落大道》(Sunset Boulevard) 和《寂静岭》(Silent Hill): 触发事件的对比

电影《日落大道》是从主角被谋杀开始，倒叙他死亡之前发生的事。虽然谋杀看似是推动故事的触发事件，实际上故事本身是被一个简单的意外——漏气的轮胎触发的。当主角 Joe Grills 的轮胎在日落大道上漏气时，他走到贝弗莉山庄寻求帮助。故事从这里开始，最后以他的死亡结束。

现在，让我们对比一下《日落大道》和游戏《寂静岭》的触发事件。主角 Harry Mason 和他的女儿 Cheryl 到寂静岭度假，他们在夜晚才抵达。一个黑影突然在 Harry 的车前出现，导致他撞了车。Harry 从昏迷中苏醒后，发现 Cheryl 不见了。虽然 Cheryl 的失踪看起来似乎就是触发性事件，真正的事件应该是导致他们撞车的黑影。正是这个影子触发了 Harry 寻找女儿的行动。

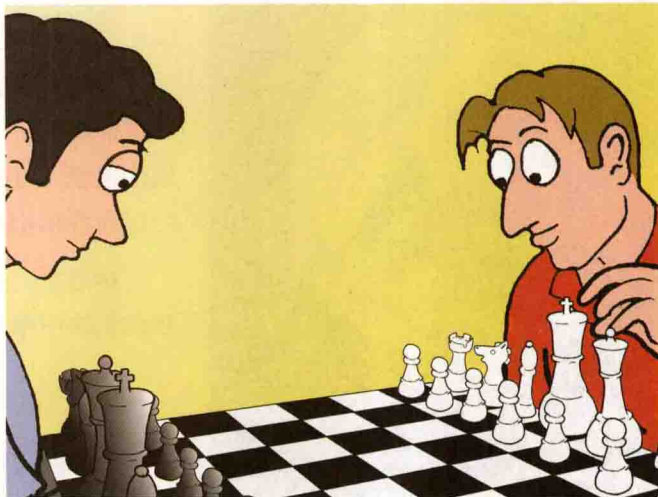
触发性事件不一定非要以物理行动的方式体现，它可能像大爆炸那么大，也可能只是一个眼神，就像《罗密欧与茱丽叶》那对不幸的情侣。触发性事件还可以发生在口头或非口头的对话里。不论作者选择如何使用触发事件，它都必须是一个驱使角色做出选择的特殊时刻。角色的选择引发了行动，然后这个行动通常还会再引发另一个选择，之后又导致更进一步的行动，剧情就这样揭示出来，最终整个故事呈现出来。

在本章的前面，我们看过了儒略·凯撒的传记，你可能会认为在那个故事中，触发事件是凯撒穿越卢比肯河。如果我们再深入背景故事，我们会记起凯撒穿越卢比肯河的原因是罗马元老院任命庞培为罗马的统治者。元老院的这个行为触发了凯撒进行选择，然后采取了过河的行动。

在国际象棋比赛中，触发事件应该是第一个棋子的移动，因为它引发了比赛的进行。如果没有人去移动棋子，那么没有人会进行比赛，甚至不会有比赛，也不会有冲突和故事。但是，触发事件也可能发生在第一个棋子移动之前，可

能是两名参赛者相遇的一瞬间，可能是一次打赌，还可能仅仅是两个朋友看到了棋盘，然后就坐下开始下棋。

对电视游戏而言，触发性事件就是玩家拿起游戏机开始玩游戏。换句话说，玩家触发了游戏，因此触发了行动和故事。在一款游戏里，玩家有时为了寻回某样东西而前进，这就触发了玩家进一步进行游戏。至于在第一步如何让玩家拿起游戏，这是另一个问题，我们可以用引人注目的游戏内容来解决这个问题。要做一个好游戏，就从一个好剧本开始做起。



Ben Bourbon

在国际象棋中，是第一个棋子的移动触发了行动吗？还是玩家决定下棋触发了行动？

3.3.2 预兆

有时，故事会通过预示接下来即将发生的事来揭示一部分故事内容。也就是说，一些蛛丝马迹会暗示观众接下来要发生的故事。尽管这些暗示在当时通常不明显，在回顾时就会看得很清楚。

作者之所以使用预兆的原因就是为了勾起观众的兴趣，制造紧张感。如果故事不预告观众即将发生冲突了，那么怎样吸引观众继续看下去呢？如何制造紧张感？即将发生的灾难是什么？如果没有预兆，故事很快就会令人感到厌倦。

游戏中的预兆格外地有用，因为它吸引玩家进入游戏。

现在我们已经驱使英雄行动起来了，也预示了即将发生的问题，让我们把英雄的局势变得更艰难吧。

3.3.3 冲突

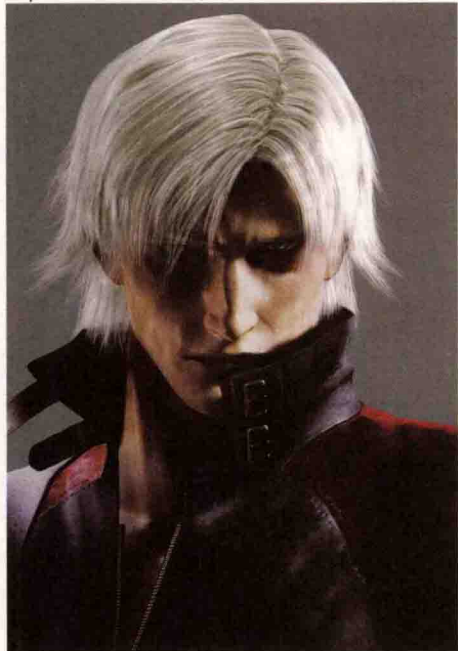
故事中的冲突实质上是为了继续行动。有时，一个角色可能不想面对冲突，但却别无选择，因此必须继续行动，而故事也向它必然的结局进行下去。区分冲突的方式有几种，两种最基本的是内部冲突和外部冲突。



Midway

51 区遗留下的被感染的士兵预示了接下来要发生的事

Capcom Entertainment, Inc.



《鬼泣》(Devil May Cry) 系列中的但丁是一个具有内部冲突的角色，他的恶魔的一半和不是恶魔的一半不断斗争着

在《战国无双》(Samurai Warriors) 中和敌人战斗就是外部冲突



KOEI Co., Ltd.

内部冲突

内部冲突通常是角色的一种心理缺陷，使得角色无法得到真正需要的。一个角色可能想要 100 万美元，但他实际上需要的是被爱。对金钱的欲望成为了角色对生活的需求。内部冲突可以为我们拍出好电影，但不一定能做出好游戏。

稍后我们会讨论游戏的角色是否需要内部冲突，但现在让我们先集中精力看看故事中的外部冲突。

外部冲突

外部冲突以物理形式体现，令角色无法达到目标。角色和他的目标之间的一片雷区，就是一种外部冲突的范例。一个令角色无法达到目标的人，也是一种外部冲突。如果一个坏人在一罐金子前安置了一片雷区，坏人知道英雄需要金子来达到他的目标，那么这就是一个很清楚的外部冲突的示例。当英雄最终想办法穿越雷区，坏人可能会自己出现在那罐金子前面，让英雄无法得到它。如你所见，冲突是由英雄和坏人正反两方面的欲望组成的。

在游戏《大金刚》(Donkey Kong) 中，主角马里奥（一个水管工）想要从邪恶的大金刚手里救出被它绑架的女朋友宝琳。当然，大金刚扔出木桶、火焰和炸弹等（外部冲突）对抗马里奥。马里奥必须采取行动，跳过障碍物或是用他的武器大木槌来破坏障碍物。随着游戏的进行，大金刚扔出的障碍不变，但速度和体积增加了。为了增加难度，马里奥每次靠近他的目标宝琳，大金刚就会爬上另一层台子，继续对抗马里奥。马里奥必须再次采取行动，爬上下一个台子以达到他的目标。

在经过四次这样的外部冲突之后，马里奥终于面对他的敌人大金刚，为救出宝琳进行最终战斗。

在所有的故事里，外部冲突总是源自遭到反对的想法，因此，行动就产生了。外部冲突总以行动表示。在游戏中，角色的想法成为了玩家的想法。来自敌人的对抗（外部冲突），造成玩家必须面对的障碍。

现在我们知道了想法和对抗构成了冲突，让我们接着看看是什么驱动了造成冲突的那些力量。

3.4 对立的统一

对立的统一通常是指两个角色想要得到同样的东西。在《夺宝奇兵》(Raiders of the Lost Ark)中,印第安纳·琼斯(英雄)和贝洛奇(坏人)都想得到失落的约柜。在这个故事里,双方都不屈不挠,不能达成和解。由于这种对立的统一,两个角色会将冲突持续推进,直到找出一个解决方案。

在游戏中,对立的统一可以通过不同的方式表现。在游戏《大金刚》里,马里奥和大金刚都想得到的是宝琳。

在游戏《小精灵》中,小精灵想吃掉所有的力量药丸,鬼魂们想阻止小精灵吃到力量药丸。为了取得胜利到达下一关,小精灵必须在被鬼魂消灭之前吃掉所有的力量药丸。

在MMORPG《海盗时代》(Puzzle Pirates)中,玩家组成的队伍追逐着相同的宝藏,有时海盗船之间需要彼此竞争。竞争的实体可能是玩家组成的团队,不同团队的目标可能相同。

在标准的竞速游戏中经常可见另一种对立统一的表现方式。玩家彼此或是玩家和游戏进行赛车。只有一个人能获胜,但所有的玩家都想在比赛中获得第一名。

使用对立统一对故事和游戏而言都具有强大的推动力。它可以让目标更明确,行动更直接,但仍然引人注目。试想,你在创作游戏剧本时,会如何使用这种推动方式呢?

3.5 目标

在讲述故事的时候,能让角色们都有详尽的目标是好事。与其让一个角色说他想找到自己的朋友,不如让他这么说:“我想找到我的朋友,Goo和Prickle。”你还可以进一步说明为什么他需要达到这个目标:“我想要找到我的朋友,Goo

Three Rings Design



“对立的统一”在《海盗时代》中经常可见,因为每个人都在为同一个战利品而战斗!

在《塞尔达传说》(Legend of Zelda)系列中,Link的总体目标就是营救塞尔达,拯救世界。为了达到这个目标,Link必须进行一系列的冒险,和许多不同的生物战斗



Nintendo of America, Inc.

和 Prickle，因为他们被 Blockheads 绑架了。”为了达到这个目标，角色要做什么事？这就形成了故事。上面提到的例子来自于游戏《格宾和阿斯特罗伯特》(Gumby and the Astrobots)，其中主角格宾必须找到自己的朋友，他们被 Block-heads 藏到了魔法书中。他努力寻找朋友的行动形成了游戏和故事。

如果你的角色具有强烈的目的性，你一定可以为玩家带来好游戏和故事体验。

3.6 麦加芬 (MacGuffin)

悬念大师阿尔弗雷德·希区柯克 (Alfred Hitchcock) 创造出了这个词“麦加芬”。1966 年和导演弗朗索瓦·特吕弗 (Francois Truffaut) 见面时，希区柯克用一个故事解释了这个词：一个苏格兰人带着一件设备乘火车旅行，他称这件设备叫做“麦加芬”，是用来抓狮子的。一名乘客指出，高地没有狮子。苏格兰人回答：“所以这个设备不是麦加芬。”

麦加芬是目标的物理体现，是故事中每个人试图得到的东西。在电影《鸟巢喋血战》(The Maltese Falcon) 中，麦加芬是猎鹰的雕像。麦加芬可以吸引观众的眼球，同时让角色有事可做。麦加芬是一种情节专用的驱动方式，通常对故事而言毫无意义，对情节而言则很重要。麦加芬同样可以使用在游戏和游

在《魔兽世界》等游戏中，任务要求寻找的道具就是一种麦加芬



Blizzard Entertainment, Inc.

戏剧本中，让玩家有事可做，但麦加芬还有其他使用方式。在 MMOG 中，完成任务或寻找某样特殊道具可以让玩家在游戏给出的大世界里有了自己的目标。我们可以认为玩家寻找的特殊道具就是麦加芬。例如，在游戏《魔兽世界》(World of Warcraft) 中，一名玩家可能会接收一个寻找某样道具的任务。有了这个任务，玩家在寻找道具 / 麦加芬的时候，一个小故事就可以就此展开。寻找道具的任务或许很重要，玩家在执行任务的过程中体验到的故事才是让玩家对游戏感到满意的地方。

3.7 限时

为了增加故事的紧迫感，很多作者会用限时的要素。通常在第一段中，主角要在限定时间内达到某个目标，如果角色在限定时间内任务失败，结局往往是死亡。回想一下电影《世界末日》(Armageddon)，主角必须阻止小行星撞击地球。由于小行星正全速向地球冲来，这场即将到来的灾难自然具备了限时要素。

在游戏中，有的任务会要求玩家在一定时间内完成。在第2里我们已经学习了即时策略游戏和回合策略游戏，而限时在游戏中的应用产生了一种新的时间计算方式——限时制，游戏（或游戏中的某一部分）具有时间限制。限时可以增加故事和游戏的节奏感，使用限时方式可以为游戏带来紧张感和戏剧性效果。



关于游戏故事的问题

故事在电视游戏中实际上并不占据地位，除非你能把故事和体验结合起来。如果做得到，你就可以做出非常特别的产品。但如果这不是你的目的，那么还是忘了讲故事这件事，专心做游戏吧，一次只专注于一件事要容易得多。

大部分人不会为了故事而买游戏。他们买游戏是为了体验，一个没有什么故事的奇妙体验，比一个未尽全力的仅以故事为基础的游戏要好得多。我认为，媒体可以表现出更深层次的游戏故事，只是我们现在还在学习如何使用这个工具，可以让我们通过互动式的结构讲述出令人满意的故事。当我们熟练掌握了这个工具，并有着训练有素的作者，我认为，游戏的观众队伍会扩大成为更加主流的群体，因为这种带有故事的体验会比纯性能的游戏体验更加动人、更加令人满足。但我们现在还未能达到这个程度，所以，为了销售考虑，制作基于故事的游戏实在没有好处。我之所以做这样的游戏，是因为我喜欢，我觉得一定要这么做。

——David Jaffe（索尼电脑娱乐圣莫尼卡网络开发工作室 创意总监）

3.8 故事和情节

故事可以涵盖的范围很广。你如何来到今天这个地方的，这可以是一个个人传记故事。可能你的家庭来自于另一个国家，你的祖父必须努力学习英语，然后把你父亲送进学校，在那里他遇到了你的妈妈，然后结婚，最后有了你。故事还可以源自于当时的时事新闻。我们假设，一个人从监狱逃出来，他偷了别

传统的故事多用修饰润色，而游戏故事却因此受损。

——Lucien Soulban（育碧软件蒙特利尔分部 编剧兼长篇小说家）

人的车，警察追捕他，他打坏消防栓，街道发了大水。公路因为安全问题而关闭，导致你被堵在了路上，你的非常重要的面试迟到了。当你最后赶到了办公室，面试失败了，由于这个打击，你开始了犯罪生涯，被关进了监狱，在那里你遇到了导致你当初失去工作的那个家伙。

故事可以是虚构的事件。像这样虚构的故事在剧本、电影、电视以及游戏中到处可见。尽管这些故事是虚构的，它们通常会和普遍的真理联系起来。各类游戏具有的共性就是，它们都是偶然发生的。某件事的发生，引发了另一件事的发生。

你的故事是什么？

每个人都有自己生活的故事。如果你现在活着，那么你的故事也在继续。试想一下你的自传故事，直到这个时间点为止你的生活包括哪些内容？你要如何把它应用到虚构的故事中？你的故事主题会是什么？

个人传记包括你是如何存在于世上：你的个人历史。如果我们给这个故事确定出一个主题，那么应该是毅力的好处、美国梦的奋斗，或是先人留下的礼物。

现在我们看看第二个例子：新闻故事。尽管这个例子很荒谬，让我们想想它的实质是什么。它是关于这样一个故事：我们所有人是如何关联起来的，不论是多小的一件事，都可能深远地影响到另一件看似毫无关联的遥远的事。

这两个例子都是故事。它们讲述了一些内容，并希望表达出某些意义。

3.8.1 情节点

情节不是故事，它只为揭示故事而服务。让我们假设你有一件喜欢的外套。你想看到这件衣服，于是把它穿上，但这时你自己就看不到外套了。你于是选择把外套挂在衣架上，这样你就可以看到了。这件外套就是故事，而衣架则象征情节。如果你没有可以挂外套的衣架，衣服只能在角落皱成一团，你可能再也无法欣赏它有多好看了。如果没有情节，故事也会在角落缩成一团，没有人看到它，也不会有人听你在讲什么。

蝴蝶效应

“蝴蝶效应”这个词是MIT数学家和气象学家爱德华·罗伦兹（Edward Lorenz）根据“混沌理论”创造出来的。这个词后来被詹姆斯·格雷克（James Gleick）写的《混沌：开创新科学》（Chaos: The Making of a New Science）

一书推广开。“蝴蝶效应”称，“一只蝴蝶在中国煽动翅膀可能引起大气的细微变化，这种变化经过一段时间之后能够改变纽约的气候模式。”同样的理论可以说明故事的因果关系。在好的故事和好的游戏里，最小的动作都能引起稍后重大的反应。

在我们的罪犯故事里，情节是这样展开的：

- 第一个情节点——罪犯逃出监狱
- 第二个情节点——罪犯偷车
- 第三个情节点——罪犯打破消防栓
- 第四个情节点——街道被水淹没
- 第五个情节点——你被交通堵塞拦在了路上
- 第六个情节点——你失去了面试的工作
- 第七个情节点——你转而开始了犯罪生涯
- 第八个情节点——你被逮捕了
- 第九个情节点——你遇到了令你失去面试机会的罪犯
- 第十个情节点——你们两个开始计划越狱



Ben Bourbon

每个情节点都以特殊的方式搭建起了故事，给出了故事发展的方向。故事整体上是偶然性推动发展的，在各个时间点上，引发进一步行动的剧情就是剧情点。

在好的故事里，剧情点由角色直接触发，角色根据自己的性格采取下一步行动。例如，儒略·凯撒选择挑战罗马军团，因为他是一个野心勃勃的人。如果他是一个懒鬼，情愿整天喝酒吃意大利面，他就永远不会威胁到元老院，他们也就不会想要除掉他，那么也就不会有一系列的君主保护着西方文化的摇篮。我们会在很久之前就被野蛮人统治，现在的生活也就不存在了。为什么？因为凯撒就是凯撒，他不是一个懒鬼。他是一个有野心的人，他不仅在推动着自己的故事，还在推动着全世界的故事。

要认清故事中的情节点（或是转折点）来自于角色，这一点很重要。在游戏里，玩家创造转折点，要认清这一点至关重要。玩家做出选择，采用策略应对途中的障碍。从理论上来说，玩家做出的每一个决定都应该创造或引发故事。如果玩家来到一个岔路口，他必须做出选择。根据他的选择，情节点构成了他在游戏中的个人故事。只不过，这个岔路（或是挑战和障碍）是游戏开发者制作的。

3.8.2 剧情的组织

上文中说过，情节点就是房子遭到抢劫时，小偷扔给看门狗的那块肉。再解释一下：读者跟随着情节的转折，但最重要的还是故事的体验。对于剧情的组织也是如此。

剧情复杂化

让我们再用象棋来说明游戏中的故事结构。在象棋比赛中，每一个被移动的棋子就是玩家创造的情节点。整个比赛，包括失误、成功和策略，组成了故事。

作者的任务是为观众指引出一个合理的结论，但如果一个情节点直接告诉了玩家、读者或是观众剧情在往哪里发展，那么故事就会缺乏紧张感，那么观众可能会离开剧院，玩家也会迅速离开游戏。作者在故事的叙述中，需要指导玩家、读者或是观众，但要怎么做才不会泄露精彩而又意外的结局呢？这里有几个小技巧。

红鲱鱼

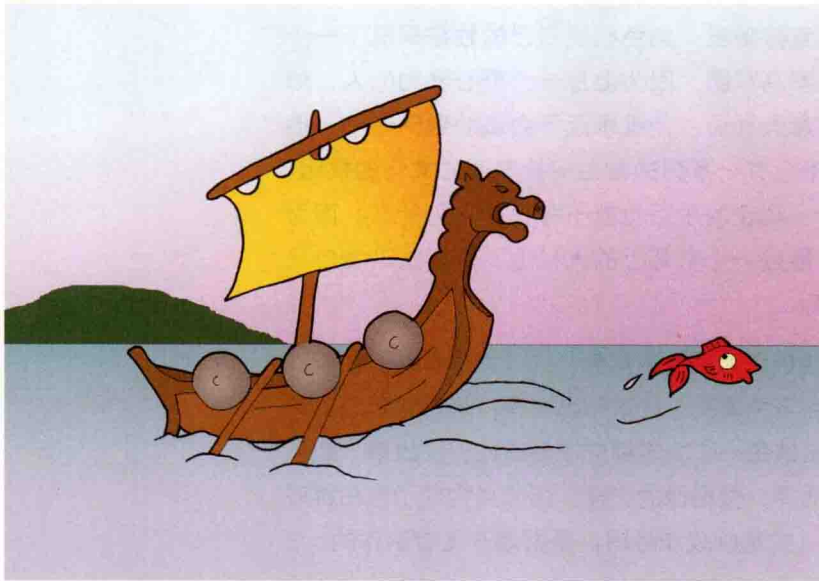
红鲱鱼常用在神秘故事里，就是让观众偏离轨道的安排。它可以是一个误导的线索，或是引导观众得出某个结论的一系列线索，可是这个结论并非正确的。游戏也可以有效地利用红鲱鱼，给予玩家一系列的线索，这些线索或许可以获得游戏的胜利，或许不能，但它可以让玩家不断地猜测，并把游戏继续下去。

在游戏《神秘岛》(Myst)中，玩家可以通过游戏中的线索朝着不同方向前进，但正确答案只有一个，完美结局也只有一个。这些线索就是游戏中的红鲱鱼。

逆转

逆转通常作为喜剧手法使用，但它在所有的戏剧性结构中都适用。当一个故事朝着预期的方向发展，观众也都知道故事发展的方向，努力想一个完全相反的方向，然后把情景转离观众预

Ben Bourbon



期的方向吧。永远别让你的观众知道你的故事走向，直到故事结束为止。这可以让结局更新鲜、更聪明、更令人惊喜。

行动线

几个情节点排列起来，可以组成一个故事，但那会是个有趣的故事吗？下面说明情节点如何帮助建立起故事中戏剧性的紧张感。我们已经讨论过，在传统的故事讲述中，故事应该直接来自于角色。

有一种“行动线”贯穿故事始终，行动线由情节点构成，但一系列的性节点构成的故事可能有趣，也可能没意思。让我们来看一条单调的行动线。

1. 你带狗出去散步。
2. 因为你带狗出去散步，你遇到了一位邻居。
3. 邻居告诉你下周有个街区舞会。
4. 你继续散步。但由于你花费了时间和之前的邻居说话，另一位邻居已经下班回家。
5. 你告诉这位邻居下周有个街区舞会。他对你表示感谢。
6. 你回到家，给你的狗喂饼干。

看起来没意思，但它确实是一段情节不是吗？你作为角色，确实触发了行动——散步。继续散步引发了你和一位邻居说话。停下来和邻居说话花的时间正好让你碰到另一位邻居回家。你采取了和那位邻居说话的行动。你回到家。所以，这确实是一段情节，但这些行动之间没有相互抵触。下面是一条上升的行动线，让故事比较有趣。



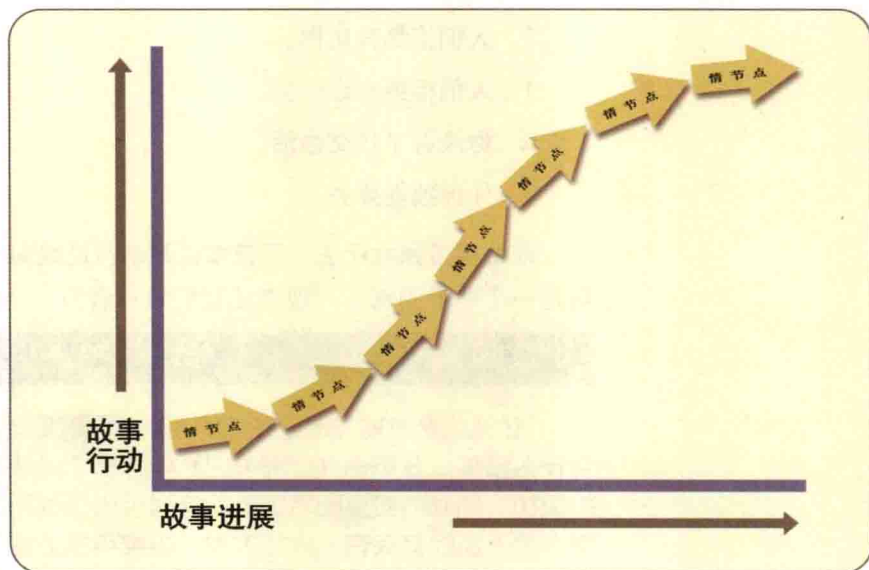
Nintendo of America, Inc.



Nintendo of America, Inc.

在游戏《银河战士》(Metroid) 中，在知道自己操作的角色是女性时，玩家常常感到非常惊讶。这是一个极好的例子，示范了游戏元素是如何有趣又惊人地逆转的

随着故事的进行，故事和游戏行动也应该增加。每个情节点都应该推动行动向前发展，并增加局势（或游戏玩法）的紧张感



Per Olin

Per Olin

拒绝召唤

你有一个机会去扔垃圾，
但你拒绝召唤。

你的房子闻起来很臭，
真的很难闻。

人们拒绝拜访你。

人们拒绝和你约会。

你没有了社交生活。

你孤独地死去。



让行动和紧张感在
你的故事中持续下去

用这种方式强制行动的产生，那么戏剧化的紧张感也就无法营造，如果戏剧化的行动没有产生，你的观众就会失去兴趣。

我们可以讨论一下，即使排除了其他的选择，故事依然没有紧张感这种情况。让我们看一眼下面的这种情况：

1. 你有一个机会去扔垃圾，但你拒绝召唤。
2. 你的房子闻起来很臭，真的很难闻。
3. 人们拒绝拜访你。
4. 人们拒绝和你约会。
5. 你没有了社交生活。
6. 你孤独地死去。

谁希望孤独地死去？示范如何驱动行动线向一般可能的结果推进，不扔垃圾是一个荒谬的例子。现在让我们看一看另一个严肃得多的例子。

高风险

“让风险更高些”是好莱坞的名言，但这是什么意思呢？很简单，因为不会有什么损失。在电影《世界末日》中，整个星球都处于危险当中。如果英雄不能成功，彻底的毁灭即将来临。这对英雄来说是极大的风险和压力，但你要知道，个人风险其实有一样的效果。如果英雄丢失了自己的女朋友或者孩子，这就是一个个人的打击，通常更能让观众满意，谁没有个人风险的真实体会呢？

行动线开始于某件事情的发生，这可能是一件非常刺激的事件，在事件发生之后，英雄必须做出选择。英雄可以拒绝召唤，也可能希望加入事件，尽快解决问题。如果英雄拒绝召唤，事件会因此恶化，直到英雄无法再拒绝为止。或是换一种方式，在英雄做出决定的时刻，可能产生了引发更大问题的反应。英雄必须解决问题。总之，为了产生行动，每个决定必须导向下一个行动，同时必须排除其他的选择，迫使英雄进一步深入故事。如果你不

在电影《苏菲的选择》中，风险的高度和选择的难度都达到了极致。一个集中营的女人必须选择她的两个孩子哪一个能活下来。如果她不能选择，那么两个孩子都会死。没有人能够做出这样的选择，而这个选择也会始终萦绕在存活下来的孩子心中。和这个故事一样残酷的是，它说明了选择驱动着行动线前进，因为选择是不可撤销的。一旦做出了选择，你就不能反悔，不能改变结果。并且，这时即使什么也不做，也是和做了什么一样不可撤销。

在电视游戏中，似乎没有什么是不可撤销的，因为玩家可以重复当时的情形和挑战。试着想出3个特别的故事情形，看似不可撤销，但仍然适用于游戏。这可能是一个艰难的任务，但如果你做到了，就可以为玩家带来更高的风险和紧张感，制造出一种有趣的游戏体验。

3.9 高潮

行动线的最后包括高潮——最终战，故事的结局将会决定，问题也将得到解决。这个时候正是最紧张的行动产生的时刻。在三段式结构中，它就是剧本最后第25页到30页的内容。在英雄之旅中，它就是重生中的严酷考验。在游戏里，它是导向胜利或失败的最后一段动画。竞速游戏里高潮通常出现在两名或更多的对手竞争第一名的时候。他们充满攻击性地驾驶，但不会彼此撞击。究竟谁会赢，如何取得胜利，这些疑问营造出紧张感，把游戏推向了高潮。

持续的世界中，高潮在哪里？

在大型多人在线游戏（MMOG）《英雄城市》（City of Heroes）中，世界是持续存在的，也就是说，玩家可以随时进入。故事实际上是没有高潮的，因为故事不会结束。但是，在游戏里还有小故事和一些具有戏剧性结尾的任务。在《英雄城市》这种情况下，追逐某个恶棍或是某一群恶棍这个特定的冒险会结束，但整个游戏不会结束。在目标达成后，玩家可以继续寻找新的任务，得到其他高潮的结局。



NCsoft

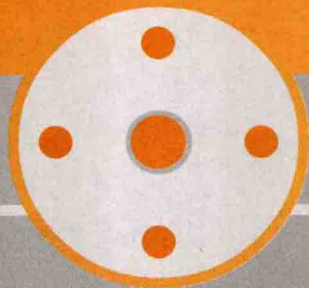
很明显，你不会希望在看到电影、书本、游戏的结尾时发现没有结局，更糟的是发现了一个令人失望的结局。在你构架自己的剧本和设计游戏时，记得小心安排故事元素和情节点，这样在结尾的时候就会有合理的情节和戏剧性的张力，为人们带来一个满意的高潮。

3.10 解围之神

解围之神 (deus ex machina) 可以解释为“从机械中出现的神”，通常用于一些通过神赐予的奇迹来解决问题的故事中，这无法令人满意。想象一下，你在看电影，里面的英雄和坏人在最后决战。英雄失败了，不过我们知道他最终会胜利。然后突然，坏人犯了心脏病死了，英雄胜利了，但并不是因为他更厉害。现在把这种情况带入电视游戏中想想看。你在和最终 boss 作战，突然一道闪电击中了 boss，你赢了，不是因为你够强，而是因为一个偶然事件。对一个花了 20 小时来玩的游戏，这个结局有趣吗？或许答案是否定的。虽然这个道理很明显，还是经常会有作者在陷入困境时，用这个方法替自己解围。或许作者钻了牛角尖，或许角色不够真实，或是角色未能发展成立，不论何种情况，要讲一个好故事都要避免这种情况出现。

如你所见，传统故事由很多部分构成，其中大部分同样可以应用于游戏故事中。但是，游戏故事比传统故事牵涉到的东西更多，并且有多种讲述故事的方法。这种新型的讲述故事的方法，可以极大鼓动玩家。在下一章中，我们将探讨游戏带给玩家不同的故事体验的方法。

章节回顾



1. 看一部电影或一本书，注意编剧或作者是如何使用类似三段式结构或英雄之旅这样的故事讲述方式的（好莱坞尤其看重三段式结构，每一段都会有特定的时间长度！在2小时的电影里，各段分别是30分钟、60分钟、30分钟）。在看电影或者书时，注意三段式的情节中都发生了什么。第一段应该设定出所有的故事元素，包括介绍剧情和角色；第二段应该发展故事情节，讲出故事的主要冲突；第三段应该强化剧情，结局冲突。在看到这些段落的开始和结束之后，说明故事中是否用到英雄之旅。

2. 为一个初始的游戏创意写出主要概念，然后把它变成跳板。接着为你的创意写一段正式的预告（也就是高度概念化）。你的预告要以第二人称来写，直接把玩家带入其中，并且长度不应该超过3句话。你的预告还要展示出游戏的戏剧化元素和有趣的要素，从而向目标玩家群推销这个游戏。

3. 为一个初始的游戏创意写一段背景故事和大纲。确保写下的内容和你在之前的练习中所写的预告相关。背景故事应该说明在游戏开始之前发生过什么，长度应该不超过一段，大约3~5句话。大纲应该说明游戏在进行时发生了什么，长度至少要有一段，根据你的故事情节的复杂度可能会有几段。你的大纲看起来不能像在写故事。记住：游戏可以有几种不同的结局，角色在故事中可以有不同的发展方向！不要陷入情节点的细节描写中。

4. 用之前讨论过的几种方法（例如红鲱鱼、逆转或是行动线），为你的游戏整体故事情节加入一系列曲折的情节点。要怎么利用这些复杂的剧情丰富你的故事情节，它们又如何影响你的游戏玩法？

5. 写出故事各幕的概要来扩展剧情。在故事概要中结合入故事A、故事B以及配料C。这三个元素如何融合在一起，让你的故事更加丰富复杂？它们又是如何影响你的游戏玩法的？

第4章 游戏故事的 叙述方式

在故事中加入特定的游戏元素

章节关键主题

- ☆ 玩家的控制在游戏故事中如何体现？
- ☆ 玩家要如何掌控游戏中的戏剧性元素？
- ☆ 剧情动画和场景动画是如何为游戏带来帮助/破坏的？
- ☆ “薛定谔猫”的设想是如何说明游戏特定的故事叙述方式的？
- ☆ 游戏故事叙述的方式是如何用来表现情感内容的？

如果森林里的一棵树倒下，没有人听到，那么这棵树是否发出过声音？如果我们人类不去观察一系列的事件，那么还会有故事发生吗？如果爱因斯坦认为我们只是通过观察就可以改变世界，那么我们必须探讨一下，是否我们的存在就可以创造出故事来。当你看电影的时候，你是一名观察者，让电影的故事和角色在你面前播放出来。当你玩游戏的时候，你不再是看，而是在玩，你成为故事情节和角色扮演的一部分。玩游戏让你从观察者变成了参与者，还能让你成为这个故事的创造者或是合作者。作为玩家，我们可以通过选择触发游戏故事中的事件，来决定游戏角色的命运。

4.1 传递信息

读者在看书时接收到的信息是连续的，当一个人在看一幅画或一张照片的时候，信息是同时传递的。图片中的信息都会在一瞬间给出。如果用图画的方式来表达故事，我们应该在看到画的时候立刻就能明白这个故事，因为所有的信息均可见，其余的部分则可以用想象力填补。

就和所有的陈腔滥调一样，我总是喜欢战胜恶魔拯救世界，这个创意似乎从不过时……但无助的女人被绑架到城堡 / 要塞 / 隐蔽处，这种元素还是不要再用了。

——Isable Davila (游戏艺术与设计 学生)

ICO：玩的就是故事

索尼两年前做了一个叫作《ICO》的很棒的游戏。你扮演一个小男孩，和一个白色的幽灵女孩在城堡中徘徊。然后，地板上突然打开了一个黑洞，一个黑影一般的手臂用力把女孩拖了进去。这里用的模式就是：你必须救出女孩子，否则游戏失败。这里的故事模式则是：男孩遇到女孩，黑影想要得到女孩，男孩必须保护女孩。这很简单。玩家感觉好像是他们在决定着故事的方向。如何在更复杂的故事里给玩家营造出这种感觉？这是一个极大的挑战。

——Mike Daley (Blindlight 公司自由写作制作人)

我们还可以进一步分析下去。小说是连续的，照片是同时的，而电影则是二者兼具的，因为我们看到屏幕上的画面，画面中的一切都是为故事服务的。事实上，画面中的一切都在讲述着故事，但只是故事的一部分，我们必须等着下一幕传递给我们的信息。导演和编剧已经决定了他们打算让我们接下来看到什么信息。如果角色走进了一个黑暗的房间，打开灯，然后角色做出了反应，我们会想知道角色看到了什么——但如果编剧决定切到另一个场景，我们也就无法知道了。

游戏中的新叙述形式

我希望能够帮助游戏扩展出多种其他的叙述方式，例如神秘类、黑色幽默类以及喜剧类。我们需要《公民凯恩》(Citizen Kane) 这样的游戏，更重要的是，还要有《低俗小说》、《晚娘》(Memento)、《非常嫌疑犯》(Usual Suspects) 这样的游戏。任何内容都好，只要不是又一个武装星际舰队击败来自地狱的异型这样的游戏。游戏的创作者应该停止制作这种一遍又一遍重复的东西了。除了那些老套的故事之外，游戏故事的体验还有极大的发展空间。

——E.Daniel Arey (顽皮狗工作室 / SCEA 创意总监)

游戏里的故事和电影里的一样，都是连续并且同时的，只是玩家还可以四处走动，改变视角，甚至控制摄像机。玩家在看到画面的同时就可以立即获得信息，同时还可以通过自己的行动获得持续的信息。除此之外，玩家可以做出影响故事情节决定；通过这种方式，玩家成为了游戏体验和故事情节共同创造者。玩家选择了什么，如何影响故事，这些因素让游戏的故事剧情与其他传统故事形式不同。好莱坞导演也曾为游戏故事这个难题奋斗过一段时间，很多想法还是来自于好莱坞电影模式，只是尝试着把一个线性的故事加在游戏中，像下文这样的播放摄影的方法经常使用。

4.1.1 剧情动画

在游戏里，**剧情动画**常用来以图形化的方式告诉玩家一个故事，通常出现在游戏的开头和结尾，分别说明游戏的背景故事和结局。有时，在关卡之间也会有这样的动画。在《波斯王子：时之砂》中也用到了这种方式，游戏会定时地停下，说明王子的冒险故事。

《魔兽争霸3：混乱之治》有着最棒的游戏故事：忠诚与统治的王室考验、亲兄弟之间的权力血战，而这又是被不死的、具有魔力的敌人挑起的。更不用提呈现在屏幕上的那完美的动画效果，华丽无比！

——Charlie Yee（互动媒体 专业研究生）



Per Olin

剧情动画经常会打断游戏的流程和玩家的行动，讲述一个预定好的故事

通常，在那类有着玩家必须遵守的明确故事情节的游戏里，还会有指导玩家游戏方向的动画出现在一个关卡到下一个关卡的地方。如果玩家从A点到达B点，他可能获得一段剧情，有时这段剧情会引导玩家进入下一个关卡。

在线性剧情的游戏里，玩家可做的选择很少，在故事播放时，玩家不能控制。玩家只能填鸭式地接受故事发展。虽然我们会到电影院看这样的故事，但很少有人愿意玩这样的游戏，特别是剧情动画还会中止玩家行动，打破游戏的流程。让我们想象一下在真实世界里发生下面这样的情形，当然只是开个玩笑：

你走在一条黑巷子里，一个忍者出现在你面前。你有不祥的预感。你可以战斗或逃跑。我们现在假设你逃跑了，但忍者紧追着你。不知为什么你就是被选中的那一个。如果你发挥出自己的潜能，你就能打败恶魔的力量，但现在你不关心这个，你只知道必须要逃跑。最后，你跑过一家商店，橱窗里都是电视。你停下来开始看自己喜欢的广告。忍者也停下来，尽管抓住你恶魔就能胜利，但

Ubisoft



在《波斯王子：时之砂》中经常用到剧情动画这种讲述故事的方式

我们也不会动作片里看到这样的情形发生。那么为什么会有人想把这样的事情塞进互动体验中呢？公平地说，大部分剧情动画只在适合的情况下出现，所以不会打断游戏的流程，但是，即使如此，它们还是使玩家从游戏体验中脱离出来。

剧情动画有时会采用不同的技术形式制作，而且通常不是在游戏开发的过程中制作的，有时这种小电影会外包给美术制作工作室。

4.1.2 场景动画

场景动画和剧情动画类似，但它们经常会打断游戏过程，强迫玩家观看。场景动画的好处是，可以提供对玩家当时或稍后有用的信息。

现在，让我们再来看看如果用场景动画来表现忍者的情形会怎样。你沿着街逃跑，看到另一个战士，只是这个人穿的是白色衣服。你停下来问他在哪里可以得到帮助，白色战士很快告诉你如何逃离忍者，甚至是如何击败忍者。你接受了白色战士的建议。这种快速的互动更接近于场景动画，而不是一整部的剧情动画。

忍者知道你在看最喜欢的广告，所以他会等着你。在你看的时候，发现这不是一个广告，而是一段关于你的小电影，并且在告诉你某些事情，只是对你目前的状况没有任何帮助。当小电影结束时，你继续逃跑，忍者也继续追逐你。

抛开幻想的成分，我们永远也不会看到这样的事情发生在现实世界里。

场景动画经常用在诸如《塞尔达传说：黎明公主》等游戏里，用于表现一种神秘的气氛



Nintendo of America, Inc.

场景动画

我们第一次写游戏时，可能会说出“讨厌场景动画”这样的话而吓到制作人。他们会希望多用这种方式。但我们更希望成为游戏的一部分，而不是玩家可以按个A键就可以跳过的场景动画。我们要如何做出这种互动，同时让玩家看完我们想要讲的故事呢？简单的做法就是在这个过程中加入更多的情景对话。在《史瑞克》中，我们知道孩子们会跳过场景动画，因此我们更担心游戏对话看起来会像把电影中的角色对话直接搬到了游戏里。

——Mike Daley (Blindlight 公司 自由写作制作人)

4.1.3 触发性事件

电影、戏剧或小说的故事是一系列按特定顺序发生的事件组成的，通常事件按照由远到近的时间顺序发生。其中有角色，通常是英雄和敌人，故事展开后，观众就可以旁观冲突。在理想状况下，游戏故事也是由一系列特定事件组成，只是和电影不同，这些事件可以根据玩家的选择以不同顺序发生。这些事件还会根据玩家是否触发而可能发生或是不发生。一名玩家可以触发一系列特定事件或故事元素，而另一名玩家则可以触发一套完全不同的事件。甚至同一个玩家在重玩游戏的时候，因为做出不同的选择，而触发不同的事件。

根据时间触发的或是玩家互动触发的事先计划好的事件，叫作触发性事件。触发性事件可以是玩家走过陷阱时陷阱门打开这么简单的事。脚本事件也是可触发的，但可能会包括一系列更复杂的事件顺序，例如脚本对话。在我们的忍者的例子里，如果你走到白色战士面前超过一次，你可能会看到武士用不同的对话方式说明同一件事，但这次不再是触发一个场景动画，而是触发了一个脚本事件。这样的脚本事件有时可以突破第四道墙，作为玩家直接和我们对话——但是当玩家是故事中的一个活跃部分时，第四道墙还会存在吗？

第四道墙

在戏剧中，第四道墙暗示观众在观看舞台上的戏剧表演时中间隔着一道看不见的墙。如果角色能够直接和观众形成某种交流，就称为“突破第四道墙”，通常会让观众脱离故事体验。用这种方法也可以讲述故事，但在大多数情况下，突破第四道墙常被认作是写作的禁忌。

好莱坞式的预定事件和故事情节有助于向玩家讲述故事。尽管玩家失去了对故事的控制，这种技巧仍然很流行，并且已经制作出很多成功的游戏。但是，还有一种针对游戏的讲述故事的新方法。

马克·特兰诺 (Mark Terrano): 围绕玩家展开故事

马克·特兰诺在Xbox高级技术组担任游戏技术主管。在这个职位上, he可以和全世界的游戏开发者一起工作, 帮助他们做出最好的Xbox游戏。之前, 他曾经在Ensemble工作室作为策划和程序员, 参与《帝国时代》系列的开发。他还曾经在从股票市场一直到石油管道的所有计算领域担任过网络专家。在不工作的时候, 他喜欢居住在西雅图、玩音乐和各种游戏。

很多游戏在开发的过程中似乎都会换人。如果故事是由一群人制作的, 角色行为又是由另一群人制作的, 这些元素最终就不能结合在一起, 也不能创造出一个很棒的体验。游戏的每一个元素都应该反映故事, 关系到角色和世界, 并且创造出玩家需要的体验。尝试通过玩家的行为和决定来讲述故事吧, 而不是通过长时间的说明。

如果故事剧情全部是事先定义好的, 那么可能出现这样的情形: 玩家会考虑他们是否应该去做角色该做的事, 或是当他们本人面对某部分故事时应该做些什么。我认为, 如果你做出的是关于玩家自己的决定和行动的体验, 那么你就可以创作出更加吸引人的体验。设计师(策划人)很容易沉迷在自己的世界或故事中, 而停止思考如何取得与玩家的共鸣。

Cyrus Kanga



马克·特兰诺(微软Xbox游戏技术主管)

4.2 玩家控制

游戏故事和传统故事的本质区别就是, 把作者这个身份交到玩家手中。开发者有很多办法可以达到这个目的, 那么让我们看看玩家如何真正地在游戏中创造自己的故事吧。

在经过了数个世纪的故事讲述之后, 我们作为观众开始远距离观看舞台。在电影中, 大荧幕把我们带到了剧情的边缘。现在, 在电子游戏中, 我们可以进入并投身于故事之中, 让观众(玩家)真正成为了参与者。

我们越是希望玩家能够更多地参与, 就越是要少用到“讲故事”这个说法, 而是要说“故事里能够做什么”。

——David Perry (Shiny娱乐 总监)

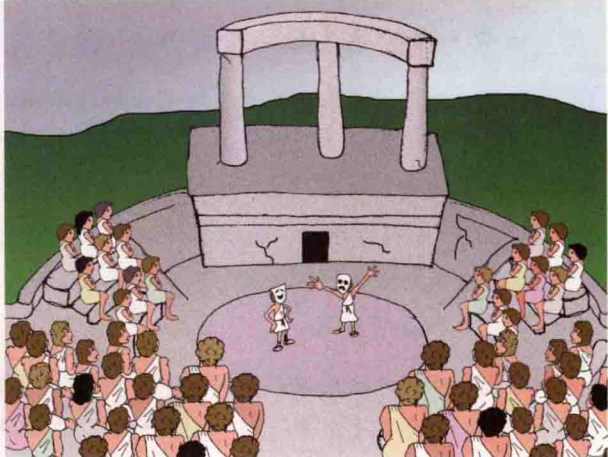
为了让玩家参与到剧情里, 玩家控制很重要。先想象作为一名观众观看体育比赛。现在再想象一下, 这不是一个普通的体育比赛, 而是一个非常特别的比赛, 其中的参赛者都可以飞行。你非常高兴地跑到场地上, 然后“啪”

Ben Bourbon



在早期的戏剧中，演员都戴着夸张的面具，这样坐在远处的观众就能看到角色的脸了。在现在的电视游戏里，观众实际上进入了故事之中，对故事的结果负责

Ben Bourbon



地一声，你撞在一堵看不到的墙上。你不能参与比赛，所以只能接着看。但是，过了一会，看别人飞就不那么有意思了。你难道不觉得自己飞比看别人飞更好吗？

在非线性故事讲述中的玩家控制

非线性（或者表面上是非线性）故事的游戏最主要的不同就是互动。玩家可以选择如何进行游戏。提供给玩家的选择必须具有实际意义，并且是好玩、值得花时间和精力在上面的。在传统的故事中，作者决定主角在各种情况下如何行动，而在非线性故事的游戏里，必须让玩家感觉到他们做出的决定在推动着故事发展（不管是真是假）。

——Kevin Saunders（黑曜石娱乐 首席策划）

4.2.1 角色的定制

在角色扮演游戏（RPG）里，玩家可以定制自己的角色。选择种族属性和特征可以让玩家具有一定的优势，有助于玩家更有效地为角色升级。

角色定制是玩家控制的一种方式。通过主动地创造角色的数值，玩家会感觉自己在一个故事里创造出一个角色。提高控制感，这对玩家具有很强的吸引力。

BioWare Corp.



在游戏《翡翠帝国》（Jade Empire）中，玩家可以定制自己的角色

艾米·艾伯森 (Amy Albertson): 玩家创建自己的旅程

艾米·艾伯森在游戏界已经从业十多年了。她曾在世嘉美国分部、3DO 公司、Crystal Dynamics 以及 Midway 奥斯汀工作室做过测试、故事定位/编辑、关卡策划、游戏设计、系统脚本、音效工作, 以及故事撰写工作。现在她就职于育碧软件娱乐蒙特利尔分部。



艾米·艾伯森 (育碧软件娱乐, 关卡策划)

在传统的故事中, 读者或听众的轨道是已经被设定好的, 通常是线性前进的。整个故事中最活跃的部分就是作者, 观众只是应邀进入故事的世界, 其中的情节点都是固定的, 就好像骑旋转木马一样。在早期, 除了还需要玩家推动故事沿着既定轨道前进, 游戏的故事也是采用相同的模式。

最近游戏的故事有了进步, 允许玩家可以创建自己的旅程, 因而设计上也有了新的挑战——制作出直接、好用的工具, 让玩家自己创造出丰富又满意的故事体验。

玩家需要工具来创造自己的故事。游戏不是书或电影。这个行业还年轻, 机会的大门已经开始向多媒体敞开。在游戏中, 玩家可以成为任何人, 摸索自己的选择和产生的影响, 或是学习、战斗, 在游戏创造的世界里建立起完全不同的人生。

游戏的故事最终还是更多地依赖于玩家可做的选择, 来创造一个与众不同的新故事。

4.2.2 情节

玩家在游戏中经常会选择自己前进的方向, 因而创造出自己的情节, 体验属于个人的故事。情节通常可以分解为情节点, 也就是指故事中的行动。每个情节点通常都是一个推进故事发展的行为。

在象棋比赛里, 玩家每次移动棋子的行为可能不是一个真正的情节点, 但吃掉对方的一个棋子的行为就是一个情节点。在动作冒险游戏中, 选择沿着某条特殊的走廊前进不是情节点, 但击败走廊尽头的敌人则是一个情节点。游戏中能让玩家和故事继续前进的行为才是情节点。

玩家不论在多么简单的游戏中都要做出决定。甚至在《小精灵》里, 玩家也在控制着小精灵的前进方向。如果玩家让小精灵转向了错误的方向, 小精灵可能会死, 但是这也是玩家所做的决定产生的后果。

控制的错觉

现在的通俗心理学中有一种趋势，就是让孩子们认为自己拥有控制权。如果你的目的是让孩子穿上毛线衫，你可以让他选择穿粉红色的毛线衫还是蓝色的毛线衫。孩子在选择中获得了权力感，你让他穿毛线衫的目的也圆满达到了。这和游戏非常相似。开发者必须让玩家可以做出选择，但仍然要让他们向着游戏和故事的主要目标前进。

玩家可以选择，这是游戏故事和传统故事的主要区别。如果你给玩家的选择很有意思，你就有望做出成功的游戏了。

4.2.3 结果

我们从选择中得到什么？**结果**。在理想状况下，这些结果还会导向更多的玩家选择。就是这样的因果构成了游戏中故事的构架，并带来了精彩的游戏性。游戏《神鬼寓言》(Fable)的创意就是玩家做出的每个选择都会影响游戏故事。如果玩家选择做一件邪恶的事，获得了恶魔指数，那么他的其他选择就会受到限制，例如不能陷入爱河等。在《神鬼寓言》的世界里，女孩绝不会爱上坏男孩。

4.2.4 接触与互动

在类似《海盜时代》这样的游戏中，要达到目标就必须合作

在玩游戏的时候，玩家可能要和游戏生成的角色**战斗**（接触），后一种角色也称为非玩家控制角色（NPC）。玩家可以和环境互动，可能还会和其他玩家合作或是竞争。所有这些接触构成了游戏的互动。因为玩家必须接触各种元素才能进行游戏，游戏因而自然地产生了互动。正是这种互动的特性，让玩家既是讲故事的人，又是观众的一员。

4.2.5 合作

在很多类型的游戏中，和其他玩家合作有利于游戏的进行，因为所有的玩家对于如何玩游戏、赢得游戏都有自己的见解。有时，因为问题必须通过所有的玩家才可解决，而不是某一个玩家个人来解决，此时合作就会更加重要。



Three Rings Design

合作创作

有一种很有意思的合作创作故事的方法。首先集合一群朋友，然后拿一张纸，随机写下几句话。这几句话可以从小说或其他书里找来，但不要让自己因此而受限。这几句话可以任意找来，内容也随意。根据这些句子，写下一段内容。然后让下一个人看这段话，再写出下一段。最后，你就会获得一个充满了曲折回环的有趣的故事。

合作可以为游戏加入有趣的社交元素，同时为巨大的挑战带来有趣的解决方案。

玩家的控制归根到底就是把故事的控制权交给玩家，这样玩家就可以用自己认为醒目有趣的方式行动。作为一名游戏开发者，这就是一个把戏，让玩家感觉自己在游戏中有足够的自由，但故事元素保持不变，这样游戏不会停滞不前。这是一种微妙的平衡，但如果成功做到了，就会让玩家感觉他们真正成为了游戏世界的一分子。

4.3 沉浸

写动人的故事、搭建有趣的世界、给玩家控制权，这一切的目的都只是一个：让玩家沉浸其中。为了让玩家最大化地获得游戏体验，必须尽可能让玩家感觉自己是游戏世界的一部分，这一点非常重要，因此要给玩家游戏世界和游戏故事中的一席之地。为了达到这个目的，必须要模拟现实世界。这不是说，玩家不能“悬置疑问”（suspend disbelief）、或是故事不能有幻想的成分。幻想、科幻以及恐怖都可以用，但应该有基础现实世界的一套规则来强化游戏的沉浸体验。

4.3.1 重复

NPC 在和玩家说话的时候，不应该重复自己说过的话。在现实世界里，人们通常不会重复自己的话。要避免重复不那么容易，包括要确保人工智能（AI）系统运行的级别够高。不论你的团队是否能避免 NPC 重复，一定要弄明白这个问题，并尽一切可能阻止这种事情发生。玩家每次返回到一个环境，都应该得到不同的体验。

写作者也要是程序员

写作者也应该是某种类型的程序员，并不是指真正编写硬码的那种程序员，而是用编写脚本的方式协助生成详细的 AI 或是世界构架。更多的公司推崇使用沙盘，或是

部分可深入交互的环境，这样玩家可以在已有的框架中创造自己的故事。有的游戏会受到条件的限制，不能自由选择，或是具有技术限制。但是，玩家的每句话或是每个行动最终应该会在环境中产生某种结果。作者应该深入地创造角色或是故事框架，这样AI会根据给出的情况做出不同的反应。AI的反应可以不再只是A、B、C的选择，而是根据上下文（承接内容）甚至是进展做出不同的反应。

——Lucien Soulban（法国育碧软件蒙特利尔分部 脚本作者兼小说家）

4.3.2 持续性

在所有的故事里，都要有持续的世界和规则，可以合理地运行。这看起来是个简单的任务，但实际上却是很多作者的克星。因为玩家可能会离开游戏几分钟、几天，甚至更久的时间，游戏的持续性更加重要。

4.3.3 流畅度

游戏故事的流畅度对于玩家体验很重要。如果玩家必须停下游戏，加载下一个关卡或是观看一段动画，游戏的流畅度就会被打断，玩家也会从沉浸于游戏的状态中剥离出来。很多玩《英雄本色》(Max Payne)的玩家都感觉过多地使用过场动画打断了游戏的流程。在生活中，我们不会为了看一段自己做事的录像而停下手头正在做的事，那么为什么开发者会想要加入这种动画来破坏体验呢？

4.3.4 非线性结构

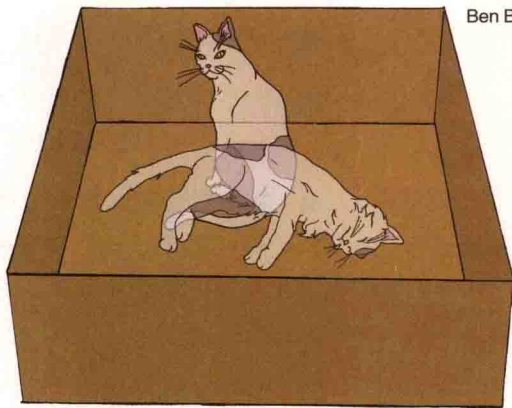
虽然所有的故事在回顾时都是线性结构的，但在故事发生的时候采用的还是非线性的方式。玩家做出决定前的这个时刻，就是一个非线性的时刻。玩家可以做任何选择。还记得本章前面的忍者追逐的例子吗？在游戏中，故事永远要归结为玩家可决定的选择。这些供玩家决定的选择带来了故事的分支，模拟的复杂的现实生活，让游戏体验更加吸引人。

薛定谔猫

欧文·薛定谔提出了薛定谔猫的理论，用一只关在盒子里的猫来说明量子本质。将一只活猫以及一小瓶氢氰酸放进有少量放射性物质的铁笼。如果该物质的一个原子在试验中衰变，一个继电器装置将松开一个锤子打碎瓶子而杀死猫。观察者不知道物质原子是否发生衰变，因此不知道猫是否被杀死，猫的生

死遵循量子定律的叠加态，也就是说，两种甚至是截然相反的可能都可以在量子世界同时存在。

一旦我们打开盒子，就会看到猫是活着的，或是已经死了的，这是由于我们的观察手段破坏了实验的结果。也就是说，我们只能理解相对论，不是……就是……，而不是二者同时发生。因此，我们也不能看到猫在量子本质中，同时既生又死，我们只能看到它生或是死。现在，让我们回来思考非线性故事结构。在直接做出选择之前，故事是非线性的，两种可能都存在。一旦玩家做出了选择，故事就变成了线性的，至少，在回顾时是这样。



在量子本质中，薛定谔猫可能在同一时刻既生又死

马克·索德沃 (Mark Soderwall): 关于游戏故事类型

马克·索德沃在游戏行业已经工作过14年了。他曾经为超过21部已发行作品指导或制作了2D或3D的美术内容和动画。1980年末他刚从高中毕业就赢得了科幻艺术竞赛，这次比赛的评委之一恰好拥有一家专为任天堂游戏机(NES)开发游戏的工作室，于是他的职业生涯也从此开始。马克就此被这个行业吸引住了，并获得了许多经验，对创新的CG工具、技巧，以及各类使用过的技术也有着创造性的理解。在接下来的十来年里，正是他对行业的这种热情使他下定决心，在每一家工作过的公司里将CG美术和动画的制作推向了极限。马克在业内许多互动开发和发行公司都担任过很高的职位，包括Virgin互动娱乐的艺术总监，电子艺界加拿大高级美术组长，以及Atari的高级美术总监。在业余时，马克还担任了加利福尼亚橘子郡艺术学院的专业讲师，教授3D角色动画和构成。



马克·索德沃(创意顾问兼美术总监)

在传统的认识上，讲述故事是按照线性进行的：你从A点触发，然后必然到达B点。只是，在游戏环境中的故事经常按照非线性的方式发展，玩家可以交互地影响游戏的进程、节奏，以及故事隐藏的结局。

为了保持连贯性和导向性，很多游戏都是围绕一个主要的故事或是主题设计的。但是，游戏故事的基础通常在设计上会留有足够的空间，让玩家创建或操作一定的属性、角色或是结果。玩家因此有机会把自己的个人印记留在游戏世界中，这便带来了极大的带入感、互动感，以及娱乐性。

游戏可以根据故事分成以下几种类别：

■ **沙盒式游戏**：游戏的设计让玩家可以创建自己的故事、节奏以及结果。沙盒游戏给玩家的自由度很高（例如《侠盗车手》(Grand Theft Auto)）。

■ **轨道式游戏**：线性的游戏方式，对故事关注比较少。这类游戏可能会给玩家可以选择的错觉，但始终还是会指引操纵玩家按照已经注定的结局前进。许多第一人称射击或是竞速类游戏都是很好的例子。所有的轨道式游戏都会遵循线性的玩法，不注重故事性。

■ **钥匙 & 锁式游戏**：情节和玩家自由度结合的游戏。钥匙 & 锁式的游戏让玩家自由探索和创造，但在游戏中为了前进，仍然需要在一定程度上追随或是发现故事。

我认为，在任何游戏环境里，故事都扮演着关键的角色。即便游戏没有和明确的故事绑定，我仍然必须做出外观保持一致的角色、场景、风格，让游戏至少有一个视觉上的目标或是故事。

4.4 情感内容

史蒂芬·斯皮尔伯格所说的是，游戏能否成为像小说、戏剧或是电影那样的讲述故事的艺术形式。他似乎认为，如果有人哭了，艺术就形成了。当然，哭泣并不构成艺术，否则商业电影也能在卢浮宫展出了。哭泣真正的含义是，操纵人类情绪的能力。电影的故事是用一种特殊的方式感动观众。而游戏，因为玩家也参与创造了故事，想要操纵玩家的情绪就相当困难。那么我们如何让游戏值得人们投入感情呢？通过加入人类体验的元素。

我认为真正的标志是，有人承认自己在第17关时哭了

——史蒂芬·斯皮尔伯格

4.4.1 体验式的故事讲述

在写任何一种媒体故事的时候，让故事具有体验感是必然的想法。为了达到这个目的，你就必须根据人类体验和体验的基础——感情，来指导自己前进的方向。

如果我看到一个饥饿的角色，我们可以理解这个角色，因为我们自己也会饿。如果角色快饿死了，我们依然会产生共鸣，虽然我们不会真的体验过饿死的感受，但我们至少体验过次之的感受：饥饿。如果我们看到角色很穷，想要

得到很多钱，我们可以理解角色，因为大部分人一生都在思考钱的问题。或许有一些人体验过借不到钱或是没钱付账的感觉。有些人太过渴望钱，因而变得贪婪。当我们看到一个贪婪的角色时，我们可以理解，但我们有自己的判断，因为我们都知道，贪婪的下场通常都不好。

目标

如同电影中的角色会有目标一样，游戏开发者必须给玩家目标，让他们为之努力。为了让这个目标有意义，这个目标必须和人类的希望与需求联系起来。

即使目标仅仅是收集金块换取得分这么简单，也一样会有效，但如果金块有附加的力量能够救命，在感情上对玩家更有意义，因为真实世界中人类的生命非常宝贵。

愿望与需求

因为我们的天性就是求生，游戏里最主要的一个愿望就是生存。我们可能还希望得到别的很多东西，但现在，让我们还是把精力集中在求生这个基本的愿望上。为了能够满足自己的愿望，我们必须认清自己的需求。愿望引导需求。我们想要活下来，因此我们需要饮食喝水。我们想要繁衍后代，因此我们需要寻找伴侣。

举例来说，让我们思考以下典型的格斗类游戏，它的目标就是生存。如果你和 boss 已经战斗了几个小时，你的生命值已经低到非常危险的程度了，怎么办？你需要回复生命，这就产生了需求和愿望。你希望活下来，你需要找到回复剂才能实现这个愿望。你就这样被吸引在游戏里了。

虽然愿望和需求构成了人类大部分的体验，需求还有更进一步的扩展：欲望。

欲望

如果愿望产生了需求，那么欲望产生的就是渴望——很普通的人类感情，但有时因为得不到满足而具有毁灭性。如果你希望得到钱，让生活更快乐，这是一回事，但如果你只渴望财富，而不需要其他任何东西，你可能会孤独悲惨地死去了。你可能也会因为财富而满足，快乐地死去，但这个结果听起来完全不可信。

《模拟人生》让玩家以策略性的眼光看待愿望和需求



Electronic Arts

经典格斗游戏《王子复仇记》(Maximo VS The Army of Zin) 清楚揭示了愿望和需求



Capcom Entertainment, Inc.

在传统的故事中，角色的欲望常用作驱动情节或是一个目标，但追求欲望的角色会有缺陷，而他的欲望通常就是这个缺陷的象征。例如，一个角色只想要钱，并且一心一意追求金钱，熄灭了追求生命中其他财富的可能性。角色对钱的渴望熄灭的过程中，可能知道了爱比金钱更重要。欲望有时会让我们神智不正常、透支健康，但如果我们能够激起玩家的欲望，那么这也是一种唤起玩家对游戏产生感情的方式。

思考一下愿望、需求以及欲望，让我们再深入一步，看看人类的一些基本感情。

好奇

《神秘岛》通过提供线索引出丰富的故事来激起玩家的好奇心



Cyan Worlds, Inc.

《大白鲨》(Jaws) 中的环境和故事都令玩家产生了恐惧



Majesco

好奇这种情绪可能带来毁灭，也可能带来很大的好处。如果爱因斯坦没有对原子的能量好奇，我们可能就不会有核武器了。从另一方面来说，如果亚历山大·弗莱明 (Alexander Fleming) 不曾对如何对抗细菌感染感到好奇，他或许不会发现青霉素，世界上的很多疾病我们可能也就不能治疗了。

旺盛的好奇心对所有的游戏都很重要，如果玩家没有好奇心，那他们为什么还要继续玩下去？幸好，好奇这种情绪很容易被激起，大部分玩家都有不可抑制的强烈好奇心。

恐惧

恐惧通常是对危险产生的一种反应。我们受到威胁时会感到恐惧。但是，恐惧还比这远远复杂得多。或许在任何没有威胁的情况下，我们还是会感到恐惧，比如对孤独或是遭到拒绝的恐惧。孤独或是遭到拒绝都不会对生命构成威胁，但这种恐惧对我们造成的影响和游泳的时候看到鲨鱼、或是被枪指着脑袋一样。探索恐惧是一个更深的情感层面，可以让游戏更丰富复杂。

有的游戏采用了悬念来增强游戏气氛，这也是恐惧的一种形式。如果你想让玩家感到恐惧，可以从危险开始入手，但同时也一定要考虑到其他类型的恐惧。

爱

爱是最复杂的人类感情体验。首先，当一个人爱上另一个人的时候是不会有道理的。其次，爱有很多种：对孩子的爱，对爱人的爱，对朋友的爱。虽然这些爱都是基于同一个基本元素，这其间还是有着微妙的差别。最后，人们经常会在坠入浪漫爱河的同时产生繁衍欲望。爱是一种情感反应，但繁衍则是一种物理反应。

围绕爱情故事展开的游戏已经做过很多，但都仅仅是告诉玩家他爱上了另一个角色。如果你可以让玩家在故事环境中真的感觉到爱，那么你是在创造斯皮尔伯格认为的艺术了。

这些只是在创造优秀的游戏故事时，人类无数情感中可以被操纵的其中几种。接下来让我们来看看我们想要通过游戏故事唤起的其他感情。

Nintendo of America, Inc.



《塞尔达传说》就是围绕一个爱情故事展开

美德与罪恶

七宗罪是中世纪发展而来，用于定义精神在成长中可能会犯的致命罪恶。我们也可以把这看作是我们都拒绝体验的缺陷。七宗罪表现的是极端化的感情。例如，虽然自重很好，但骄傲则会引发家庭纠纷。

在这里我们想做的就是通过游戏内容激发玩家的这些感情。虽然普通作者可能会让角色具有贪婪这样的缺陷，但游戏作者和设计师则更甚。他们不会仅仅把一个像贪婪这样的感情赋予角色，因为玩家就是角色。游戏作者和设计师必须要负责创造出这样的情形，让玩家感到自己贪婪的感情被调动起来。让我们看看七宗罪是什么。你能想起来有哪些游戏情形可以让玩家感受到下面每一种感情吗？

一个引人入胜的游戏故事应该能激起玩家心中的七宗罪之中的一种甚至几种



Ben Bourbon

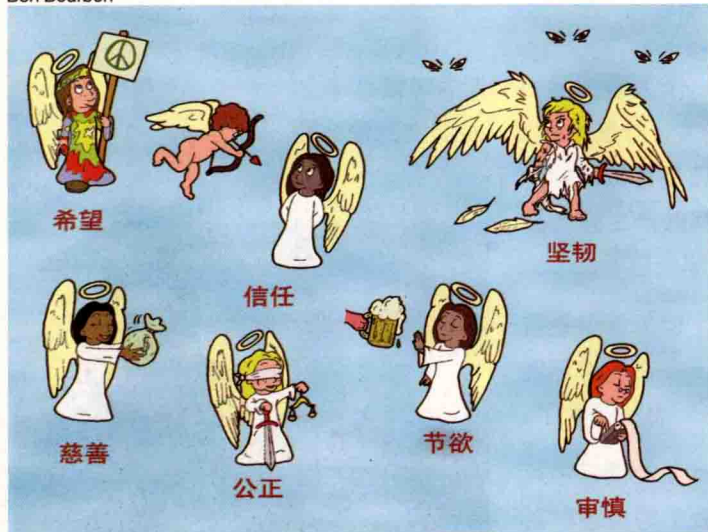
1. 贪婪：过度泛滥的欲望，远远超出了自己的需求。

2. 饕餮：过度吃喝的行为。

3. 嫉妒：对他人的财富或是快乐产生的欲望。

4. 淫欲：对性的强烈欲望。

Ben Bourbon



一个引人入胜的游戏故事应该能激起玩家心中的七美德之中的一种甚至几种

3. 慈善：对他人公平的爱。

4. 坚韧：处于困难痛苦的境地中仍然存在的力量。

5. 公正：对人们公平对待。

6. 节欲：自我约束。

7. 审慎：对资源良好的管理。

通常这些感情会留到故事结束角色受到启发的时候。例如《星球大战》第四部，当卢克·天行者学习使用原力的时候，这是角色体验信任的示例。同样，在游戏里，可能很难从玩家的身上激起那些提到过的情感，但如果你能做到，我们就把游戏变成了一种真正的艺术形式了。游戏《神鬼寓言》已经尝试着带动玩家的感情。《神鬼寓言》的玩家可以选择成为好人或是恶魔，这个选择接下来会在游戏中带来相应的后果。玩家会为了得到正面数值而对其他角色仁慈。这类游戏建立起一些制度，让玩家在游戏中受到更多的情绪感染。

4.4.2 创造情感体验

我们如何让玩家体验情感？这个问题还没真正解决。作者或是设计师不必亲口告诉玩家每一件事，让玩家自己想象会发生的事就足够了。

美术人员通常都知道“实体周围空间”的重要性，实体周围空间也就是围绕没有说明的部分的内容。如果一个卡通角色冲过一堵墙，在墙上留下一个自己形状的大洞，那么这个洞就是实体周围空间，而墙就是围绕它的内

5. 懒惰：不喜欢工作或是身体的活动，怠惰。

6. 骄傲：不合理地相信自己比别人强的人所显示的态度，一种优越感。

7. 暴怒：伴随着强烈复仇欲望的愤怒之情。

还有更难以激起的玩家情感——七美德，包括有（在网络游戏UO中就引入了这些属性）

1. 信任：相信没有合理证据的事情。

2. 希望：一种期盼的感觉。

容。没有表现的内容和表现出的内容一样重要。这个技巧同样适用于游戏。

现在我们假设你想激发玩家的贪欲。或许向玩家展示财宝就够了，但如果你展示的是另一个具有很多财宝的角色，那么玩家感觉到的可能不仅是贪婪，还有嫉妒。玩家已经看到了他所没有的东西（实体周围空间），就会想象自己拥有了想要的东西。这个欲望会使玩家充满了感情。



Ben Bourbon

角色留在墙上的形状就是实体周围空间。没有表达的内容也会告诉我们故事的一部分

另一种使用这个技巧的方法就是，让玩家想象故事中没有说明的部分。因为玩家也是人类，他们也会感受到各种各样的感情。通常这些感情并没有合理的基础。举个现实世界的例子，我们假设哈里住在宿舍，他爱上了同样住在宿舍的艾米，但哈里很害羞，不敢告诉艾米。当艾米带回一名男性访客时，哈里非常嫉妒，整晚无法入睡。最终真相大白，艾米带回家的那名男性访客是她的哥哥查理，哈里被自己的想象击败了。把红鲱鱼留给玩家，告诉他们残缺的信息，这样可以激起玩家在现实生活中的特定感情，尽管他们只是处于一个虚拟的世界里。

安达鲁之犬 (Un Chien Andalou)：鸡还是蛋？

《安达鲁之犬》是由路易斯·布纽尔 (Luis Bunuel) 和萨尔瓦多·达利 (Salvador Dali) 在1929年拍摄的非连续性超现实电影。每一个场景都不一样，每一个结构都是独立的。但是，这些看似不连贯的结构和场景中依然浮现出一个故事。那么这里的问题就是：是否由于我们习惯了看故事，我们的想象力填补了故事周围的空间？或者是电影制作人尽管不想讲故事，却还是逃不脱人类讲述故事的必然性？



人类的想象力非常发达，在构思游戏的时候必须要仔细考虑这一点。在制作游戏剧本的时候，确定使用了这种方式来发挥自己的长处，记住，有时没有说明的东西和说明了的东西一样重要。

游戏的移情作用

作为一名小说家和游戏设计师，我认为，用新媒体来表现原有媒体已经成功做到的事，这样说还为时过早，但是移情作用和成为主角的感觉，使你产生了你成为主角、并具有另一个人的人格特征和复杂感情这样一种强烈得近乎心灵感应般的错觉。写得最棒的文学作品可以做到这一点。你可以感觉到另一个人的痛苦，不论他/她是一个历史人物还是作者的虚构。游戏的开发还未达到这种深度。

——David Brin（《科学家与公众演讲人》作者）

铺垫

就如你决不会把令人动情的内容放在电影的第一幕一样，你也不会把这样的内容放在游戏的第一关。这会把玩家弄糊涂的。

如何把激发情感的内容加在故事里是一个难点，必须有时间让玩家和其他的角色以及游戏世界建立起情感联系。正如我们之前讨论过的，游戏的沉浸感可以部分地解决这个问题。玩家的沉浸感越强烈，在感情上就越贴近自己的角色。但是在一开始的时候，还是要靠开发者直接选定加入情感内容的地方。选择通常是依靠直觉，而直觉也是走向艺术的第一步。

满意度

对观众或是玩家而言，所有的媒体都创造出体验。小说创造出个人空间，戏剧创造出生活空间，电影创造出集体的空间——并且这些体验都各不相同。如果体验不能令人满意，我们会感觉被骗走了几个小时的时间和精力。

在制作游戏时，因为游戏要玩上好几个小时，这一点尤为重要。在游戏结束的时候，我们希望玩家能够感到满足。让玩家在看电影的体验中感觉到变化的时刻正是斯皮尔伯格所指的热泪盈眶的时刻。对故事和游戏而言，我们所追求的就是玩家在开始了旅程之后，不会感觉太糟糕。

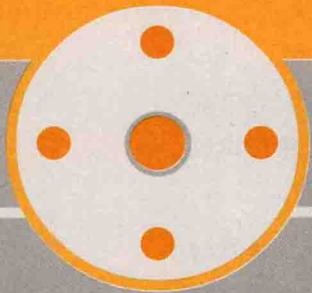
互动：距离的缩短

玩家不仅仅想知道一个故事，还需要积极地加入到故事中。在最好的游戏中，互动就是通过杀敌来解决谜题。但作为一名作家，我认为我们还没有真正写出互动的故事。《塞尔达传说》是一款较好的互动游戏，故事静静等待着玩家的探索，而玩家可以选择何时进入故事之中。但是，故事仍然是以讲述给听众的方式展开的，而不是真正的互动式体验。我们依然有大好机会重新创造出游戏中的故事讲述方式。

——Mike Daley（Blindlight 自由写作制作人）

通过玩游戏来激发玩家的感情，这个想法过去已经被游戏开发者讨论过许多次，但现在它已经成为了创造丰富的游戏体验最必要的条件。本章中讨论过的关于感情的一些内容对于建立一个动人的游戏故事多少会有所帮助。

在本章中，我们看到了构成游戏故事的很多要素，例如剧情动画、场景动画、玩家控制、沉浸以及情感内容。在游戏的过程中让玩家可以做出选择，会带给玩家拥有控制权的错觉，玩家还是在沿着固定的故事体验前进。这种选择和操纵之间的微妙平衡可以调动起玩家的感情，让他们沉浸其中。在接下来的一章里，我们会探讨角色的开发，这也是一个对整体游戏体验起到很大作用的关键元素。



章节回顾

1. 场景动画在游戏中起到什么作用？在某些情况下是如何损害到玩家的控制感和沉浸感的？选择一款游戏，说明场景动画用在游戏中的3个理由。场景动画是必要的吗？它会破坏玩家的沉浸感吗？如果你是游戏开发团队的一员，被要求删除某一个场景，要怎么做才能确保相应的场景动画依然可以用得上？写一个场景动画的大纲，探讨为什么场景动画对游戏体验很重要。

2. 为什么在游戏里让玩家拥有控制权很重要？选择一款游戏玩，你是在哪一点上选择如何进行游戏故事的？你有机会创造或是合作创造游戏的故事内容吗？

3. 游戏故事讲述的方式是如何创造出游戏体验的沉浸感的？你最后一次玩的游戏真的让你沉浸其中了吗？谈论出至少3个开发者用于让你沉浸在游戏中的方法。

4. 游戏是如何激发玩家的感情反应的？在你的原创游戏创意里，你希望玩家和角色能够体验到什么感情？你打算如何用体验式故事讲述的方式来让玩家感觉真正和你的游戏有感情上的联系？



第二部分 角色

第 5 章 角色的类型

你的角色是谁？

章节关键主题

- ☆ 原型是如何发挥作用的？
- ☆ 化身 (avatar) 是什么？
- ☆ 主角和英雄这两种角色有什么不同？
- ☆ 敌人和阴影这两种角色有什么不同？
- ☆ 什么类型的角色只会出现在游戏里？

角色是大部分剧本中的焦点，没有他们，我们作为观众就会很难理解剧情。在游戏里，玩家是剧本中的一个活跃部分，角色不仅对剧本很重要，同时对游戏性也很重要。在本章中，我们会看看角色的几种类型，包括从标准角色和现代电影角色到游戏角色这些角色类型。

5.1 传统角色原型

原型就是一种通用的模版。容格（Carl Jung）把人类的情况和特定的故事类型联系起来，并设计出称为原型的角色类型。这些原型在神话和文学作品中已经用了几个世纪，经常用于讲述故事，特别是大型的冒险故事。在每一个时代每一种文化中，这些原型不断在所有用于讲述故事的媒介中出现，包括游戏。

5.1.1 英雄

英雄是剧本的主角。观众首先会从英雄的角度看剧本。在希区柯克的经典电影《后窗》（Rear Window）中，英雄杰夫断了一条腿，终日呆在家里。在他康复的时候，他目击了对面建筑里发生的一场谋杀。《后窗》的视角完全从英雄杰夫的角度出发。希区柯克用这种聪明的方法让观众感觉到压抑，这样观众就和英雄完全绑定，体验到了英雄受到的限制。故事中的每一幕都是通过这名角色的视角出发的。

无论是在游戏里还是在电影中，英雄都是观众和玩家关注的焦点。玩家和观众需要肯定英雄，与英雄绑定，才能沉浸在故事体验之中。英雄在这种模式下，永远会在故事的开头遇到问题。当他开始自己的旅程（响应召唤）的时候，作为行动的结果，他的问题可以在情感上得到解决，或是在物理上得到解决，或是二者皆有。

一定要让玩家和自己操纵的角色结合起来，这一点很重要。创造一个有趣的英雄和具有挑战性的问题，这样的角色和故事可以让玩家感受到更棒的游戏体验。



Capcom Entertainment, Inc.

在《魔界英雄记》（Maximo vs. Army of Zin）里，主角就是典型的英雄，因为我们是从他的视角看故事

我最喜欢的一个角色就是《最终幻想7》（Final Fantasy VII）中的克劳德。他告诉所有人，没有人真正想拯救世界，他们都是为了自己的理由。这说明他不是一个传统式的英雄，他只是一个讨厌的家伙。

——Brian Dalton（游戏美术与设计专业研究生）

Vivendi Universal Games



泰勒·德顿是《搏击俱乐部》中主角杰克的阴影

种心理表现，是主角的阴影。这种创意并不新鲜，罗伯特·路易斯·史蒂文森的《化身博士》(Dr Jekyll and Mr Hybe) 就是一个很经典的例子。

不论你的阴影角色是好是坏，记住，他在故事里是给英雄制造问题的。若英雄没有这些问题，不仅故事会很没意思，英雄也没有了成长的空间。

5.1.3 智者

《街霸》系列中，“智慧老人”元 (Gen) 是智者的角色



Capcom Entertainment, Inc.

智者(导师)通常是年纪比较大、很有智慧的角色，指导英雄踏上命运之旅并最终到达目的地。《指环王：护戒使者》(The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring) 中的灰衣巫师甘道夫 (Gandalf the grey)、《黑客帝国》(the Matrix) 中的墨菲斯 (Morpheus) 都是智者的角色。在上面这两个例子里，甘道夫和墨菲斯都为英雄提供了关于自己必须踏上的旅途的信息。

智者的角色通常都有过和年轻的英雄相似的经历，或是年纪很大、非常有智慧，可以指导年轻的英雄。有时智者是英雄在途中遇到的角色，例如《星球大战》中的角色尤达 (Yoda)，有时则是智者寻找着可以踏上旅程的英雄，例如《指环王》。智者经常会在旅途中陪伴英雄一段时间，但后来就会牺牲自己换取胜利。虽然这样会使英雄孤单一人，但只有这样英雄才能发挥自己的全部潜力。在《星球大战》中，欧比旺 (本)·肯诺比 (Obi-Wan (Ben) Kenobi) 在旅途的第一部分陪伴着年轻的卢克，但很快就牺牲了自己，留下卢克独自学习如何成为绝地武士。

5.1.2 阴影

阴影通常指主要的反面角色，也就是敌人。阴影象征了英雄的对立面，也经常是引发英雄问题的原因。在《星球大战》中，达斯·维达不仅代表着反面角色和卢克·天行者 (英雄) 的黑暗面，同时还间接导致了卢克伯父伯母的死亡，是卢克必须面对的问题的直接诱因。有时，阴影实际上是英雄黑暗面的一种文学体现。在电影《搏击俱乐部》(Fight Club) 中，反面角色泰勒·德顿实际上是主角的一

5.1.4 帮手

顾名思义，帮手就是帮助英雄完成任务的人。他们会支持主角和实现他的目标，帮助主角完成艰难的任务。《魔戒三部曲》中的精灵莱格拉斯 (Legolas Greenleaf) 和矮人吉穆利 (Gimli) 本来是敌人，但他们联合起来，成为了主角佛罗多 (Frodo) 的同盟。

在游戏里必须要有类似智者这样的帮手角色，可以在游戏环境中指导玩家。考虑如何在你的游戏里加入帮手角色。



Capcom Entertainment, Inc.

在《魔界英雄传——马克西莫》(Maximo: Ghosts to Glory) 中，死神也可以是帮手

5.1.5 卫士

卫士角色通常代表着英雄的另一个对手或是障碍。卫士有时会挡住英雄的道路，对他进行某种考验。在经典的希腊悲剧《俄狄浦斯王》中，卫士是斯芬克斯，她拦住了通往底比斯的大门，并向俄狄浦斯提出“斯芬克斯之谜”。另一个例子是《哈里·波特与魔法石》中守护魔法石的三头犬弗拉非 (Fluffy)。哈里·波特和他的对手都非常需要这个魔法石。有时，卫士并不是对手这样的物理体现，而是一种心理上的障碍，例如令英雄无法完成目标的疑惑或是恐惧。在经典小说《哈比特人》(the Hobbit) 中，年轻的英雄比尔博 (Bilbo Baggins) 经常对自己是否应执行任务迟疑不决，并且总是希望自己回到温暖舒适的家中。

斯芬克斯之谜

俄狄浦斯在进入底比斯城的时候，遇到了凶暴的怪物斯芬克斯。俄狄浦斯必须猜出斯芬克斯的谜语才能通过，否则就会被怪物吃掉。谜语是这样的：“什么在早上有4条腿，在中午有2条腿，在晚上有3条腿？”俄狄浦斯很快就回答出来，人类在刚出生的时候爬行，在成年的时候走路，在老年的时候用拐杖。斯芬克斯听到答案后自杀了。底比斯人非常高兴，就让俄狄浦斯做了他们的国王。



Ben Bourbon

做游戏的时候经常用到卫士。玩家必须多次击败卫士型的角色，才能到达下一个关卡。在游戏中加入特殊的卫士角色是个挑战，但可以让你的游戏故事更充实。

5.1.6 骗子

骗子有时是阴影角色的同盟者，是对英雄的严重威胁，通常他的力量不比其他人更强大，但却是制造出危害的主要人物，能够让英雄无法达到目标。在经典的美国本土文化中，山狗就是骗子，经常会变形戏弄英雄。

骗子应用在游戏里可以成为很有趣的角色，因为他们可以为故事带来意外的元素。考虑如何在自己的游戏中使用骗子角色。注意不要让角色的目的太明显，这样玩家才会被吓一跳。

5.1.7 信使

你曾经想过为什么有的报纸被称为“信使”吗？因为它带给人们新闻。同样的，带给英雄新闻的角色也称为信使。信使角色为英雄提供信息，经常会改变故事的发展方向。这类角色经常在剧本开始的部分出现，激发英雄采取行动。

Sony Computer Entertainment of America



在游戏《战神》(God of War) 中，雅典娜是信使的角色，因为她为主角克雷多斯提供了信息

在电影《夺宝奇兵》中，当马库斯·布罗迪博士出现，告诉印第安纳·琼斯关于法柜的信息时，他扮演了一个信使的角色。为麦克白预言的3个女巫也是很好的例子。信使是很有帮助的角色，可以带动剧本，为英雄之旅指明正确的方向。

虽然传统的原型在几乎所有故事中都会出现，但角色的类型已经进一步发展，现在具有了新的象征方式。在接下来的文章中，我们来看看现代的角色定义形式。

5.2 现代角色类型

除了容格的原型之外，现代的剧本中更常用到其他类似的角色。虽然这些角色看上去和容格的定义是一样的，但其中还是有着细微的差别。

5.2.1 主角

就像原型中的英雄一样，**主角**就是所有剧本中的主要角色，也是采取行动的那个人。在电影中，他就是英雄，是明星，是我们都关注的那个人，是我们都肯定的那个人。在单机游戏中，主角就是玩家控制的角色。和容格的英雄一样，主角通常以一个问题作为开始，但在现代的故事中，这个问题还可以进一步分解成两个单独的问题：道德与潜意识。道德的问题以想法或是目标的方式体现，通常是驱动故事发展的动力。潜意识的问题以心理需求的方式体现。主角可能想要钱，但他需要学习的是如何去爱。想法就是主角已经认知到、并且迫切需要的东西，通常可以说明他的道德问题。主角采取的一切行动都是为了追求自己的想法。还记得凯撒吗？他想要罗马帝国，所有的行动都源自于这个欲望。凯撒没有坐等别人实现他的愿望，他自己出发，实现自己的愿望。他采取了行动，因而也创造了故事。

主角劳拉在游戏中采取行动，从而推动故事继续发展



Eidos

主角通常在身体或是精神上很强大。主角甚至可能是个很好的人，但他总有他的弱点，这个弱点可能会导致主角最终的失败。在悲剧里，当主角失败的结局来临时就会发生这种情况。麦克白就是一个例子，一个充满野心的人由于个人的弱点而导致失败。亚里士多德称之为悲剧性的缺陷。主角的想法经常源自这种缺陷。

《超世纪战警：逃离屠场》(the Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay)中的主角就是一个反英雄主角

5.2.2 反英雄主角

反英雄主角就是不按常理生活，会做出卑鄙选择的主角。还记得电视剧《黑道家族》中的可爱的罪犯吗？主角托尼就是这类英雄。在电影中，黑色电影经常会安排有这类主角。这些人在道德上都暧昧不清。区分黑色电影这个类别的部分标志就是故事中的主角会有失败的结局。这样观众才能感觉公平。你可能会以为这是一种新现象，但其实反英雄主角已经存在很久了。让我们看看所有人最爱的剧作家威廉·莎士比亚笔下的经典反英雄主角吧。



Vivendi Universal Games

麦克白，一个苏格兰将军，在一次战役胜利后和他的朋友班柯一起骑马回家，在路上他们遇到3个可以预言未来的女巫。女巫告诉麦克白他将成为国王，但班柯的儿子在未来会获得王位。麦克白十分迷惑，如果他不是班柯的后代，他又怎么会是国王？麦克白告诉他的妻子麦克白夫人，她欣然接受这个想法，并且帮助麦克白思考如何实现这个预言。麦克白夫人认为，女巫的意思一定是要麦克白杀死现在的国王邓肯。麦克白不知道是否该用这种方式取得王位。另外，他还考虑到近期他都看不到国王邓肯。然而，第二天他就接到了国王的邀请，来到国王的城堡。女巫对麦克白的预言似乎是正确的。麦克白夫妇接受了邀请，发现自己有机会杀死邓肯。由于麦克白的迟疑，麦克白夫人动手杀死了国王。这是发生在这部剧初期的不可挽回的一幕，导致了这对夫妻接下来不断杀死那些可能暴露或是反对他们的人。

在接下来的4幕戏里，戏剧成为了二人制造的一场血腥混乱。即使我们是以主角的角度来看戏，也依然感觉不舒服。和标准的黑色电影一样，麦克白夫妇的结局是悲剧。他们由于自己的罪行而变得疯狂，麦克白夫人开始认为自己仍然能看到手上有国王的血，并喊出了名言“走开！该死的血渍！（out, damned spot!）”。麦克白夫人最终死了，而麦克白被砍了头。在残杀之后，除了班柯的儿子，再没有什么人可以担任君主，班柯的后裔因而成为了苏格兰的国王。我们或许不喜欢主角麦克白，但我们所看到的所有事几乎都是通过他的视角，因此他是主角，是触发行动的那个人。

在《恶棍城市》(City of Villains)中，恶棍才是真正的共同主角

最近这类反英雄主角变得更加可爱了。在《杀死比尔1&2》(Kill Bill Volume 1 & 2)里，角色新娘就是一个反英雄主角。她是一个刺客，是一个训练有素的杀手，也是一个和孩子分离的母亲。她愿意用所有的时间找回孩子，脱离刺客的世界。由于这种人性的关联，观众开始欣赏这个反英雄角色的技巧和她想要变得更好的愿望，因此我们支持她获得胜利。

5.2.3 共同主角

有时两个共同主角必须合作击败一个目标。回想第3章中凯撒和庞培曾经结成政治同盟，阻止克拉苏按照自己的喜好颠覆权力平衡。凯撒可以在幕后进行一些操作，让庞培当选。当克拉苏被杀死后，庞培和凯撒就成为了



NCsoft

敌人。电影《独立日》中也有这样的例子。当整个地球遭到外星侵略者的袭击时，世界上所有的国家都联合起来反抗。虽然故事本身是以史蒂文船长的视角发展的，很明显所有的国家必须合作拯救地球。在大型多人在线游戏（MMOG）中这种共同主角很常见。例如，《英雄城市》（City of Heroes）中很多玩家一起击败强大的恶棍。在MMOG《魔兽世界》中，玩家加入公会来实现自己的目标。

让两个或更多玩家扮演主角在游戏中合作，可以增加游戏体验的复杂性。

5.2.4 反派

反派就是对手，对抗主角愿望的角色。虽然反派并不总是邪恶的，他们却是引发了和主角之间的斗争。反派和主角的想法一样简单，如果你还记得的话，叫做对立的统一。他们可能都是好人，是很有道德的人，但他们就是彼此对立。我们一直讨论的凯撒和庞培，他们都想要同一样东西——统治罗马帝国。虽然这两个角色由于对权力和统治的贪婪而成为具有争议性的坏人，这里的问题只是二者之中谁不那么邪恶。记住，即使反派是恶魔，他们也是后来形成的，而不是天生的，这一点很重要。在设计反派时，要和设计主角一样仔细。让你的反派更可信，给你的角色更多空间。故事通常是因为主角面前的障碍（也就是反派，或是反派设置的障碍）而变得有趣。正如很多反派不是恶魔一样，也有很多反派就是恶魔。想想《指环王》中的索隆，或是《哈利·波特》中的伏地魔。

反派是如此多样有趣，因而形成了几种反派的类别，包括错误类的、夸张类的、现实类的反派。

错误类的反派

错误的反派，就是观众认为是恶棍，但其实无辜的角色。还记得故事制作章节中的红鲱鱼吗？引导观众走入歧路的红鲱鱼就是错误的反派。这种方式还可以颠倒过来应用。在电影《非常嫌疑犯》中，主角Verbal是邪恶的策划者Keyser Soze的一名无辜的下属。故事从Verbal的角度以倒叙的形式进行，让观众可以轻松分辨出角色。在电影的结尾，Verbal让我们相信Keyser Soze只是一个虚构的人物。审问的警官释放了Verbal。当Verbal离开时，真相揭露了，Verbal自己其实就是恶人Keyser Soze。主角实际上就是隐藏着的、错误的反派。

Capcom Entertainment, Inc.



《鬼泣》（Devil May Cry）中的阿卡姆（Arkham）就是游戏主角但丁的反派

我非常偏爱这种英雄变坏人的概念，因为他们揭示了每个人都有个转换点和黑暗面，我们必须不断斗争才能控制住自己……同平庸的好人相比，看上去像英雄的反英雄、或是反派更富有创造性和娱乐性。

——Adam Garner（游戏美术与设计 研究生）

夸张类的反派

夸张的反派通常是很单纯的角色，作为邪恶一方的表现十分卡通化。在一个比现实生活更广阔的世界里，例如蝙蝠侠中的高谭市，这类夸张的反派就像烟火一样多彩。他们经常比真正的英雄看起来更加多彩、更加有趣。

现实类的反派

现实类的反派经常表现得很温和、没有任何特征。电影《借刀杀人》(Collateral) 中的文森特是一个看起来很普通的商人，但我们发现他其实是一个刺客。在其他的电影里，例如《24 小时照片》(24-Hour Photo)，一部关于一个反社会主义者在毒品店拍照的照片，反派可能鬼鬼祟祟，让观众感觉很不舒服。通过用戏剧性反讽的方式，主角通常不知道现实类反派的意图，而观众却很清楚。这有助于营造紧张感，因为观众知道问题就要出现了。电影《致命的诱惑》(Fatal Attraction) 里，亚历克斯就是一个典型的现实类反派。尽管开头她看起来很普通，随着剧情展开，观众会看到角色变得越来越邪恶。

反派总是邪恶的吗？

在1993年的电影《亡命天涯》(the Fugitive) 中，马歇尔同盟的塞缪尔·杰勒德 (Samuel Gerard) 是敌人，但他只是一个努力做好自己工作的好人。这里的主角李察·金博 (Richard Kimball) 医生由于谋杀自己妻子的罪名被判死刑。在运送到监狱的途中，金博逃跑了。观众知道李察·金博是无辜的，但马歇尔同盟的塞缪尔·杰勒德不知道。杰勒德认为自己在追捕凶手。李察·金博希望得到自由来找出杀死妻子的真凶。杰勒德反对这个想法，因为他认为金博是有罪的，现在是一个在逃的杀人犯。

如你所见，反派的种类很多。如果你要创造一个反派，一定要让他有趣，并为主角制造出很多问题。

5.3 配角

作为支持性的角色，**配角**扮演着从毫无特征的步兵到伙伴、到最好的朋友、到最爱的人的角色。所有的配角都发挥着不同的作用：如果少了他们，故事的内容就会失去很多。配角经常有着自己的生活，不仅仅推动了主要的故事情节，还增加了整个故事的丰富程度和深度。

5.3.1 关键角色

关键角色通常和主角很接近，有时这个角色是同伴、丈夫或妻子，甚至是动物，例如电影《我的小狗斯基普》(My Dog Skip)。关键角色经常会有自己的故事，是故事的分支情节的一部分。这个分支情节的故事往往可以反射出主角的故事。

举例来说，在电影《当哈瑞遇到萨丽的时候》(When Harry Met Sally)中，哈瑞和萨丽这两个主角都有最好的朋友——玛丽和杰斯。哈瑞和萨丽决定各自和自己的朋友玛丽和杰斯约会。然而在他们的约会上——哈瑞和玛丽，萨丽和杰斯——玛丽和杰斯发现他们彼此吸引，因而终止了自己的婚约。这种次级关系可以反射出哈瑞和萨丽的主要关系，他们最终发现彼此相爱，也取消了婚约。真正的关键角色能够帮助主角看到（或是告诉他们、或是向他们揭示）他们的生活有什么问题。关键角色帮助主角改变和成长。

《51区》中的埃德加就是一个关键角色，因为他触发了伊桑·科尔的行动



Midway

5.3.2 伙伴

伙伴就是主角的同伴。伙伴通常出现在标准的英雄故事中。伙伴在故事里几乎总是关键角色，并且还起到其他多种作用。不像小说那样，读者可以直接看到角色的想法，电影和电视中的伙伴为观众提供重要的信息。伙伴通常很年轻，不知道主角身负重任。用这种方式不仅能反映出观众在故事中的存在感，同时对作者还是一种资源，可以通过主角与伙伴的对话来提供信息，从而将信息传达给观众。

在《鬼泣2》中，露西娅成为但丁的伙伴



Capcom Entertainment, Inc.

伙伴的另一个用途就是为主角制造弱点，让坏人可以设下计谋操纵英雄。一个超级英雄通常可以完成任何任务，但他们的同伴常常会半途出现，然后把事情搞得一团糟。这样英雄就有了新的障碍要征服。伙伴还有一种离奇的能力，就是在错误的时间出现在错误的地点。坏人会通过绑架伙伴来充分利用这个优势，威胁英雄如果不合作就杀死他们的伙伴。英雄的剧情在这里达到了高潮，会在这时感受到对伙伴强烈的好感（尽管那是自己的弱点）。

最后，伙伴可以带来“喜剧性的宽慰”。伙伴永远不会像英雄那样严肃或是身负重任，伙伴可以让分支情节充满滑稽的喜剧感。在滑稽的伙伴出现时，英雄就有机会松口气，向观众展现出自己正常状态下的一面，否则观众永远不会有机会看见。这样观众会对英雄产生亲切感。

5.3.3 侍从

就像英雄有伙伴一样，坏人几乎也总是有一个侍从或应声虫，现在则是马屁精。这类角色经常会有被坏人一时兴起杀死的危险。侍从不一定是最突出的人物，但这个邪恶的伙伴确实能起到很重要的作用。侍从可以帮助观众更好地理解坏人，但更重要的是，坏人会把自己邪恶计划的细节告诉侍从，这样观众就能听到这个邪恶的计划，然后知道英雄要对抗什么了。

5.3.4 盟友

在《席德·梅尔的盖茨堡战役》(Sid Meier's Gettysburg) 这样的军事游戏中，军队起到盟友的作用

前面已经说过，盟友是沿路帮助英雄的人。盟友没有伙伴那么密切，他们可能从任何地方出现，帮助主角达到目标。在两部《蜘蛛侠》的电影里，纽约人就是英雄的盟友。在《指环王：国王归来》中阿拉贡领导的亡灵大军就是盟友。在著名的儿童卡通片《史努比》(Scooby-Doo) 中，史努比一伙——西尔玛、达芙妮，还有佛瑞德，这些都是盟友，而人类角色沙吉则是小狗史努比的伙伴！

盟友不仅可以提供帮助，还可以进一步促成英雄和伙伴结成关系，但他们经常会被牺牲掉。在电视剧《星舰奇航》的原始系列中，红衬衫们就是盟友，总是在战斗中被杀死。在玩家需要控制很多角色的游戏里，例如策略游戏《罗马：全面战争》(Rome: Total War)，其中的同盟士兵就是可消耗的，对玩



Firaxis Games

家而言是一种资源，最好不要浪费。盟友的死有几个作用：激发英雄的罪恶感和痛苦，激起观众的情绪反应，并且引发故事的高潮。

5.3.5 走卒

走卒，也就是奴才，是为坏人服务的。他们起到的作用和盟友差不多相同，但他们不是等着帮助主人来取得更好的效果，他们通常是没有灵魂的生物，只按恶魔的命令做事。《指环王》中的半兽人极好地演绎出了奴才。

奴才和走卒总是为英雄一队人制造麻烦。就如同盟友是可消耗的一样，奴才也是如此，并且在他们这一方失败后，这类人几乎一定会死亡。

5.3.6 叛徒

很多故事里都有叛徒，就是看上去像是在做好事，但其实是为坏人服务的人。在《黑客帝国》中赛弗尔就是叛徒的角色。叛徒的用处就是，可以让坏人总能领先英雄一步，不断在沿途设下障碍。

在电影、书、游戏中都可以找到这些现代角色的类型，但还有一些角色只会出现在游戏中，接下来让我们看看只出现在游戏中的角色有哪些吧。

5.4 游戏专用角色

我们讨论过的所有角色都可以在游戏中找到，但游戏中还有一些特殊的角色。首先，玩家可能可以操作不止一个角色。有时游戏会提供合作的玩法，而不是仅有一个单独的英雄，这样每个玩家都能当英雄。正如前面讨论过的，策略游戏中的角色可能只代表着资源，而不是和玩家有感情联系的人物。所有这些内容都会在接下来的章节中进行说明，但现在，让我们先看看游戏中特有的角色类型。



Midway

5.4.1 玩家角色

玩家角色 (PC) 包括了所有玩家能控制的角色，不论是像《古墓丽影》中的劳拉那样单独的角色，还是策略游戏中的军队这样成群的角色，都是玩家角色。在 MMORPG 中，玩家可以创建多个角色。在制作玩家角色时，记得要体谅到角色应该有足够的属性。这样可以让玩家更想扮演你创造出的角色。

创建（出售）角色

现在很流行在 MMORPG 里创建角色，然后把角色在线出售给其他希望能够不花精力就玩到高等级角色的玩家。这些买来的角色对买方而言没有像练级的玩家那样深刻的角色体验，因而很多严肃的玩家都反对买角色。他们认为和自己的角色一起成长是游戏体验很重要的一部分。



克利须那神，世界上的第一个化身

5.4.2 化身

化身 (Avatar) 这个词出自印度教，可以翻译为神化身成为人。印度教说，克利须那神就是毗瑟拏化身的人类形态。尽管化身在地球上，他们也不会失去自己的神性和知识。化身总是知道自己是神的人类形态。在游戏里，化身的意思很相似。游戏中的化身就是玩家在游戏世界中化身的角色。虽然玩家可以一次控制很多角色，这些角色并非都是化身。化身是指一次只能控制一个的角色。创建和操作这个角色，让化身和玩家之间建立起一种联系。即使是在 RPG 这样的游

戏里，玩家或许可以创建多个角色，但化身一次只能出现一个。

创造化身的乐趣就在于有很多选择。如果你开发了一款游戏，其中玩家可以创建自己的角色，并具有多种变化，玩家就会感觉自己的角色在游戏中独一无二。

5.4.3 非玩家角色

非玩家角色 (NPC)，就是不由玩家控制的那些角色。这类角色是游戏开发者创建的，由游戏的人工智能 (AI) 控制。NPC 的存在是玩家和游戏世界交互的一种方式。

《地下创世纪》(Ultima Underworld): 角色反应

在玩《地下创世纪》时，我在快到游戏关底的时候，激活了一个我认为可以帮我解决游戏中的主要危机的NPC。当我向他寻求帮助的时候，他惟一的反应就是告诉我他“不知道”。然后，令我吃惊的是，他问我，我认为应该如何解决游戏的问题。这就变成了一个猜谜游戏，寻找关键字，然后找出通过游戏的最佳方法。听到游戏里的一个NPC这样说话，实在难倒了我，也吓倒了我。

——Chris Avellone（黑曜石娱乐，首席创意主管兼策划主管）

《51区》中的太塔(Theta)就是boss，玩家要在游戏中前进就必须和他战斗

Boss

boss 就是为玩家带来战斗和必须跨越的障碍的角色。玩家通常需要在战斗中击败boss，随着游戏的进行，boss 会变得越来越难打。在游戏结束的时候，经常会发生玩家和故事中反派之间的最终boss战。

很多玩家把boss战视为判断是否应该喜欢这个游戏的基准。boss要有挑战性，这一点很重要，但是也要记住，如果boss太难打，玩家会有挫折感。



Midway

敌人

玩家在朝着目标前进的时候也不能闲着，敌人就是为玩家带来更多战斗的角色。和boss一样，玩家必须在战斗中击败他们。通过使用AI（游戏程序中用于控制角色和其他实体做出智能化行为的部分），敌人可以轻易判断出玩家的技能等级。在需要战斗的游戏里，挑战玩家的敌人是非常重要的。

游戏《波斯王子》中，王子在和沙怪战斗



Ubisoft

游戏帮手

帮手角色为玩家角色提供重要的信息，这些信息是关于如何玩游戏或是游戏故事中发生了什么。他们也可能向你出售急需的食物、武器或是其他物资，来延长你的生命。这些NPC属于盟友一类，但不会像盟友一样，只在关键时刻出现一次到两次，

Blizzard Entertainment, Inc.



《魔兽世界》中酒吧里的少女就是一个帮手角色

Sucker Punch/Sony Computer Entertainment of America



《狡狐大冒险2》中，浣熊主角史库柏和其他动物正在逃跑

Blizzard Entertainment, Inc.



给予玩家帮助后就消失。帮手的特征就是，他们会待在同一个地方，玩家只要返回就可以和他们发生互动。

这些就是游戏中的角色，在开发游戏时，他们对游戏是否好玩至关重要。在设计游戏的时候，一定要弄清楚这些类型的角色是如何发挥作用的。

动物角色

就像寓言中经常用动物的故事来讲述人类的弱点一样，动物的形象目前还在被广泛应用。《怪物史瑞克》中的驴是一个动物角色的典型范例。《杰克与达斯特》(Jak and Daxter)中的达斯特，以及《瑞奇和叮当》中的瑞奇，都是动物角色。但是，动物角色的行为绝不像动物，他们是人类和人性的动物象征。在选择动物种类的时候应该对角色有一定的含义。《狡狐大冒险》(Sly Cooper and Thievius Raccoonus)中用浣熊的形象扮演盗贼。真正的浣熊是很聪明、会偷窃的动物。在制作任何一类角色时，先考虑清楚用什么类型的动物代表这个角色会很有帮助。如果角色是一只老鼠或者是蛇，试想动物如何代表对应的角色。反之亦然。在创作一个动物角色时，先思考一下你要表现的人性用什么动物来代表是最好的。这么做可以让你的角色更有意义，让游戏体验更丰富。

幻想角色

幻想角色在现实世界中没有对应物。劳拉和《战神》中的克雷多斯就是幻想角色的范例。这类角色是特别为对应的游戏设计出的，并没有任何的出处。制作幻想角色让开发者有足够的创意空间可以发挥，但也需要开发者注意到所有的细节。

不像获得授权的角色或是历史角色那样已经有了概念的角色，幻想角色必须凭空创造出来。尽管这对开发团队而言意味着更多的工作，创造幻想角色还是能带来创意上的满足。

←《魔兽世界》众多幻想角色中的一个

授权角色

用在游戏里需要授权的角色都是具有所有权的。像詹姆斯·邦德、史瑞克以及《X 战警》中的金刚狼这样的角色都是需要授权的角色。在成为游戏中的角色之前，他们出自于小说、电影、电视、漫画，以及其他媒体。授权的角色属于他们的公司，要使用授权角色必须向角色所属的公司支付庞大的费用和特许权使用费。

如果你构思的游戏中有有一个已存的角色，记住，必须取得角色拥有者的许可，这一点非常重要。这往往会花很多钱，却又未必能保证你的游戏一定大卖。

历史人物

历史人物角色是曾经在不同时代真实存在过的人。儒略·凯撒和庞培是曾经生活在罗马帝国时代的真实人物，也就是历史人物。托马斯·杰佛逊、马丁·路德、康斯坦丁以及克利奥帕特拉都是历史人物。使用历史人物的妙处就是不用花钱购买版权，并且历史上有着丰富的人物和设定的资源，可以做出很棒的游戏！

神话角色

神话角色来自于全世界的神话故事中。很多游戏的灵感出自于希腊神话，这些游戏里会有诸如美杜莎、独眼巨人、半人马、丘比特、斯芬克斯等神话角色。亚瑟王也是一个神话人物。采用幻想式背景的游戏经常会用到神话角色，例如《神鬼寓言》。采用神话角色有助于定义出角色的身份，但要记得的是，故事的有趣之处就在于，用你自己独有的方式把故事告诉玩家。

或许你已经注意到了，可以选择的角色类型很多。首先要理解你的剧本到底是写什么，这样你才能更好地构思出自己的角色是什么、他们如何发挥作用。一旦你对角色的类型有了一个想法，就应该开始着手开发了。在下面一章里，我们会看一看如何开发出丰富有趣的角色。



Vivendi Universal Games

在《超世纪战警：逃离屠场》中的许多授权角色出现在原作电影里

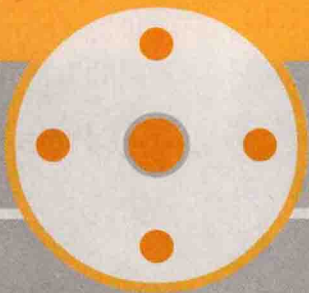


Firaxis Games

《文明4》中，历史人物甘地作为一名角色出现



Lionhead Studios Limited



章节回顾

1. 选择一个角色原型，讨论它的意义。从书或电影里找出三个著名的角色，可以反映出你选择的原型。是什么特质使得这些角色贴近这个原型？根据这个原型为自己的游戏创意设计一个角色。

2. 从本章中你已经学到了反派的类别有错误类、夸张类或是现实类。从书或电影中找出3个角色，可以反映出这3种敌人的类型。选择一个类型，基于这个类型为自己的游戏创意设计一个角色。

3. 如何让玩家在游戏中认同自己的化身？人物视角是如何影响到这种判定的？你认为哪种人物视角能够帮助玩家更加认同自己的化身，第一人称还是第三人称？你在自己的游戏中会采用哪种人物视角？

4. 让用户能够定制角色有何重要意义？如果你要根据自己的情况定制一个角色，这个角色会是怎样的？以一个游戏角色的角度对自己进行描述。你的物理和性格特征、目标和渴望、优势和弱点、喜欢的和不喜欢的、希望的和害怕的，以及情绪构成是怎样的？

5. 你最喜欢哪几个游戏角色？为什么喜欢他们？这些角色和你在电影、电视、书里看到的有什么不同？在玩包含这几个角色的游戏时，你是否感觉能够控制角色的行为或是反应？

第6章 角色开发

创作有吸引力的角色

章节关键主题

- ☆ 角色的背景故事有哪些元素？
- ☆ 在开发角色时，如何区分内部冲突和外部冲突？
- ☆ 角色的生理特征对角色的成长有何影响？
- ☆ 如何用角色的三角关系增加戏剧紧张感？
- ☆ 如何增强角色的立体感？

在开发角色时通常会用到一些公式化的方法。然而，人类行为如此多样，这些公式往往不足以创作出真正吸引人的角色。采用公式化的方式来制作角色并非就能制作出生动、逼真、充满立体感的角色。

就像雕像一样，角色必须经过操作、打磨、成型来塑造想要的作品。就在你认为自己的角色独立成型时，角色将起到你意想不到的作用，令游戏的成品独一无二。在游戏里，玩家会扮演角色，与故事情节和环境发生互动。即使玩家因素也参与在角色的制作过程中，将角色做好仍是一个重要的开端。和其他故事媒体一样，角色的开发需要经过慎重考虑和充分了解，并且需要时间、耐心以及练习。

6.1 设计角色背景故事

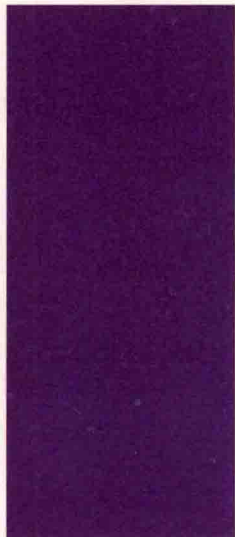
在雕刻一个作品时，艺术家经常会用到钢索，作为支撑雕塑的框架。在创建一个角色时，为角色构建一个充满感情的“框架”，让你的角色能够立体化，而不会变成地板上的一摊泥，这一点很重要。

在第3章中，我们讨论了由一系列事件组成的背景故事是如何引导游戏开始的。在探讨角色的背景故事时，我们不仅要探讨角色的历史，还要探讨让角色成为现在这种状态的情感构成。举例来说，我们说到凯撒的时候，知道他充满了野心，因为他的目标是统治罗马帝国。野心是一种很棒的角色特征，可以带来很多冲突。但是，仅仅简单地探讨凯撒的野心是不够的，你还必须探讨他为什么充满了野心。

为什么一个人是他现在的样子，这是一套完整的信息结构。从西格蒙德·弗洛伊德，到容格，再到菲尔博士，我们对人类行为的研究是无止境的，事实上，我们可能永远也无法完全理解人类的行为。但是，在我们创建角色的时候，我们有足够的方法去理解自己创造的人物。《编剧艺术》（The Art of Dramatic Writing）的作者L·埃利格（Lajos Egri）概括了角色的生理特征、社会性以及心理特征。

6.1.1 角色的生理特征

你认为一个高个子拿破仑会想要征服世界吗？



Ben Bourbon



先考虑角色的生理特征，这看起来有点古怪，但一个角色的生理特征实际上对角色性格的形成有很大的影响。在本章稍后的内容里我们会再次讨论角色的生理特征，因为角色也要靠美术团队来制作。现在，让我们用生理特征来构建出角色的背景故事。

你的角色看上去怎么样？角色是高是矮？是美是丑？这些因素都会对角色的行为方式造成影响。例如，如果一个人很矮，他在小时候可能会被人取笑。这种情况可能会驱使他获取经济上的巨大成功，找一个优秀的妻子，并且想荣归故里。他的行为是他的生理特征的直接后果。我们刚才所说的例子，其实就是拿破仑情结。据说拿破仑·波拿巴是一个很矮的人，为了补

偿这个外观上的缺陷，他决定要统治欧洲。你认为，如果他的个子很高的话，他还会有这样的野心吗？当然，对性格造成影响的因素很多，这样看待一个复杂的历史人物可能过分简单了。总之，拿破仑可能会有自卑感，而这正是他生理特征造成的直接结果。

回想大鼻子情圣西哈诺·德·贝尔热拉克（Cyrano de Bergerac）的故事。整个故事都是由西哈诺有个大鼻子驱动的。因为他有个大鼻子，他不敢向美丽的罗珊表达爱意，因为觉得配不上她。当他年轻的朋友克里斯丁爱上罗珊时，西哈诺替克里斯丁给罗珊写信。罗珊因为这些信而爱上了克里斯丁，但西哈诺却认为是因为克里斯丁英俊、有男子气概。几年之后，西哈诺才是信的作者这件事被揭露出来，但他对自己生理缺陷的不安已经毁掉了他的生活。

上面两个例子说明了角色的外貌是如何对角色的性格造成影响的。在定义角色外貌的时候，要考虑到几件事情：

- 性别
- 年龄
- 眼睛和头发的颜色
- 血型
- 生理外貌（英俊，美丽，丑陋，普通）
- 正常和残疾
- 面部表情
- 紧张的标志
- 姿势
- 健康状况（良好，病弱，伤残，憔悴，强壮）
- 遗传（父母的遗传会对角色的生理特征造成什么样的影响？之后会如何影响到他的行为？）



西哈诺的大鼻子影响了他的个性

让我们假设你现在想要做出一个夸张的坏人。在为角色设计上述内容时，你认为这些生理特征会对他的性格造成什么影响？举个例子来说，你想把他做成个驼背，并且是个疯狂的邪恶驼背科学家。试想，当他是孩子时，作为一个驼背会有什么感觉？他会孤独吗？别人会取笑他吗？或许他现在的目标就是发明一种让所有人都变成驼背的方法，作为童年经历的报复。

角色的生理特征对心理的影响意义深远。如果你想为一个角色加上某种特别的生理特征，记住，你不仅是为了好看的外表而这么做，也是为了影响他或她的心理。

6.1.2 角色的社会性

除了心理特征之外，你还要定义角色的社会背景：角色从哪里来，他的父母是谁，以及他在成长中都有哪些因素影响了性格的形成。例如，一个皇室出生的孩子和一个工人的孩子的社会观点肯定是不同的。一个在富裕环境中成长的孩子，所有的梦想都能实现，这样的孩子和一个只知道贫穷的孩子会成长为不同类型的人。

作者的工作就是解决背景如何影响角色的现在和未来这个问题。为了进一步探讨这个问题，让我们先设定两种不同的社会前景：一个可怜的穷孩子和一个富得无法形容的孩子。为了方便讨论，我们假设这个穷孩子的父母惟一的心愿就是送他们的孩子去精英学校接受教育。因此，他们不停地工作，最后送他们的儿子到一所预备学校。尽管父母的意图很好，或许会造成孩子感觉自己和班级其他同学不合，并且经常因为自己贫穷而感到困窘。他可能会认为父母抛弃了他。你认为这个角色会成长为怎样的人呢？他的野心会是什么？

现在我们看看另一个拥有财富的安乐的孩子。这个孩子得到了一切，当他的成绩不够好时，他还是可以进入父亲选择的大学。你认为这个角色会如何成长？

《王子和乞丐》(The Prince and the Pauper) 的社会性



Ben Bourbon

在马克·吐温的经典小说《王子和乞丐》里有两个男孩，一个是威尔士年轻的王子，另一个是这个国家里的一个可怜公民，他们开玩笑地交换衣服。不幸的是，这两个男孩子分开了，年轻的王子必须作为一个乞丐度过大部分的故事。虽然小说的重点是关于理解、怜悯以及公正，故事的中心思想还是直接表现出两个在截然相反世界中成长的主角的社会性。你能想象出一款可以探索这种思想的游戏吗？你在游戏中会选择如何培养出角色的社会性？

父母和经济背景只能解答社会性问题的一部分。宗教信仰、政治关系、种族以及角色生活的时代，这些都有助于勾勒出角色的背景。试想一个年轻的穆斯林黑人在20世纪60年代的美国会经历些什么。他的经历和一个同时期来自伦敦的基督教白种女人会有什么不同？很明显，他们的经历会有着巨大的不同，

并且会造就他们不同的社会观。再思索一下角色当前的生活模式。在创建一个角色时，所有的问题都很重要，需要一一思考。

再举另一个例子，让我们看看凯撒。他是一个罗马人，充满了罗马式的骄傲自大。他在童年时生活在一个充满战争和权力的艰难世界中。他的父母都是罗马的精英份子。凯撒是个野心勃勃的人，也是一个非常热爱罗马的人。如果我们把他的抚育过程和一个按照罗马惯例出生后即为奴隶的人相比，你认为那名奴隶会对罗马帝国有什么感觉？你认为这样的孩子长大后会成为怎样的人？他会尊重所有人的自由吗？他会充满仇恨渴望复仇吗？这些角色如何成长会由作者来决定，但首先对他们的外观和出身进行设计，这才是一个好的开始。在为你的角色进行社会性定义时，尝试回答出下面的问题。

■ **经济能力**：你的角色出身于哪个社会阶层？这对他理解世界的方式会有什么影响？他的社会地位决定了他会有什么样的价值观？

■ **家庭根源**：角色的家庭是什么样的？他是惟一的孩子吗？他出自于一个大家庭吗？他们曾经是农民？银行家？还是城市工人？

■ **婚姻状况**：我们不仅要定义出角色是否已婚，还要设想他对婚姻的大致看法。

■ **职业**：如果角色从事一个特殊的职业，试着考虑他对此会有何感受。他喜欢自己的工作吗？他想做得更好吗？他对高压快节奏厌倦了吗？如果你的角色从事的不是自己理想的职业，那么他的理想会是什么呢？

■ **教育**：你的角色的教育程度？他是否在学术上很有进取心，获得了哲学博士学位？他是否很早就退学了？角色受到的教育会涉及到他是怎样的人。一个长期求学的人和一個很早就退学谋生的人是完全不同的类型。

■ **宗教信仰**：他有什么信仰？为什么？角色对信仰是充满热情，还只是尽义务？

■ **种族**：要为角色定出一个种族很容易，但要考虑清楚这对他的环境和历史年代有何意义。

■ **政治关系**：政治关系可以有力地说明一个角色。确认自己理解自己的角色为何要选择某个政治信仰。

角色的社会性对开发阶段至关重要。理解你的角色的社会性，这样才能勾勒出一个充满有趣的角色关系的游戏蓝图。



Sony Computer Entertainment of America

《战神》：狂暴却又充满怜悯的克雷多思

我认为《战神》中的克雷多思是最有趣的角色之一。尽管克雷多思很狂暴、残忍、好斗，我却发现自己开始担心他，甚至几乎为他感到难过了。我快速浏览了他所做的狂暴举动，然后开始专注地帮助他完成击败阿瑞斯的任务。他在我心里留下了有趣的印象，游戏中的暴行和游戏开头我第一次遇到克雷多思这个狂暴的角色，都不能对我产生太多的影响。

——Shannon Studstill (美国索尼电子娱乐 产品总监兼制作人)

6.1.3 角色的心理

虽然从生理特征和社会性中，我们可以窥探出角色为何做出某些行为，但是只有心理才是对角色行为的研究。行为是由情绪触发的，通过对情绪的研究我们就可以最终了解我们的角色到底是谁。虽然没有两个人会对一个特定的情况做出相同的反应，了解角色的心理还是有助于统一角色的行为，让观众对他的认知更清晰。如果一个角色对他的职位感到丧气，可能是因为他认为自己有更高的价值。如果他未能辞职，追求他认为合理的东西，那就是因为他的心理一致性。

现在我们再看看经典角色西哈诺，他对自己爱上美丽的罗珊感到灰心。西哈诺本可以向罗珊表达他的感情，但他没有，因为他的自卑感，他最终也未能向罗珊表达感情。令他感到自卑的原因是他的生理特征——大鼻子。

行为总是能够说明角色。行为是最简单有效的创建角色的方法，并且这些行为通常来自于我们之前列出来的那些开发技巧。下面是一些心理上的问题，你可能需要为你的角色回答以下问题。

■ **信仰**：角色的价值、态度、信仰是什么？角色如何定义正确和错误？他看待一切事物是否都是非黑即白？他对自己的信仰真诚吗？他是一个伪君子吗？

■ **性生活**：不仅要考虑角色性行为的频率，还要考虑他对此的看法。如果他滥交，是否会因此有罪恶感？他对性的定义是什么？他对此有何感觉？

■ **性情**：你的角色懒散吗？容易生气吗？是理智的人还是情绪化的人？

■ **态度**：他对生活的看法是什么？他是乐天派还是悲观主义者？

■ **外向或是内向**：你的角色喜欢待在人群里，还是周围的人会让他不舒服？

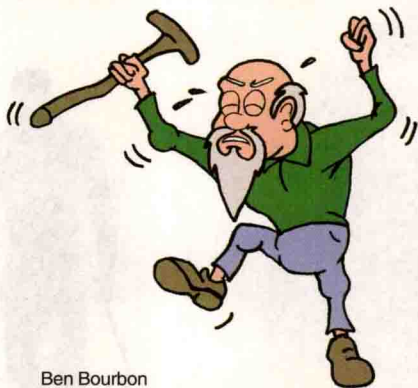
■ **情意结**：你的角色迷信吗？有强迫症吗？还是神经质？

■ **智力**：不论教育程度如何，每个人的智力都是天生的。你的角色有多聪明？他拥有哪方面的智慧？书本型、街头型，还是智商型？

■ **情商**：角色的情绪化行为是怎样的？他会很快就感到嫉妒吗？他会嫉妒朋友和同事吗？他大方或是宽宏大量吗？

《公民凯恩》又名“我只想乘我的雪橇！”

经典电影《公民凯恩》讲述的是查尔斯·福斯特·凯恩由穷至富的故事。故事以凯恩临死的遗言“玫瑰花蕾”作为开头，以倒叙的方式进行。凯恩是一个有着残酷的野心和无情的生意经的人，电影后来转变为讲述一个迷失于对权力的渴望的人，失去了生活的意义，孤独地死去。在电影最后一幕，观众看到他童年的玩具——一个名为“玫瑰花蕾”的雪橇。电影的中心在这里被揭示出来，如果查尔斯·福斯特·凯恩有一个幸福的童年，他不会把对爱的需求转变为对权力无情的追求。



Ben Bourbon

上面的列表和技巧可以帮助你创建角色有一个清楚的认知，但人类心理的一部分是难以明了的。一个人可能是个性格内向的人，他可能很害羞、好学，但他之所以如此可能并没有一个确定的理由。下面是进一步探索角色的一些方法，并罗列出了作者把角色创建成一个丰满立体的人物时会遇到的难以捉摸的情况。

角色的发展可以进一步包含在对定制个性化角色的需求中。我们希望自己的角色的外观、行为、操作都和其他角色不同，因为他是我们的个人特色，让我们和其他人得以区分，并且我们为了在各种形式上保持这种个人特色而努力。

——Adam Garner（游戏美术与设计 学生）

6.2 深入探索角色

我们有多少次在新闻里听到有人说：“天哪，他看上去是这么好的一个人，我从没想到我就住在变态杀人犯隔壁。”虽然前面说过的那些技巧可以将你带入到角色邻居的位置，但是我们真正需要的，是进入角色的内部，从根本上了解这个角色在各种情况下会做出什么反应。简而言之，作者要如何成为角色？

6.2.1 内部冲突

注意到了吗？在讨论故事和角色时经常会出现“冲突”这个词。这是因为战胜冲突这个主题可以创作出好游戏、好故事以及好的角色。虽然我们已讨论过，外部冲突在故事和游戏中起到了物理上的驱动作用，可以拖延角色或玩家达到目标的时间，内部冲突则以角色需求的形式来体现自己的存在。角色可能需要克服某种恐惧，因为这种恐惧使他无法提高自己的生活。西哈诺需要克

服的是对大鼻子的自卑——内部冲突以恐惧的形式体现出来，并进一步以无为和最后痛苦的绝望这种形式体现出来。

内部冲突可以让角色不去做自己该做的事。在《星球大战》里，汉·索罗（Han Solo）是一个和自己的私心斗争的人。他需要克服自己自私的习惯，不仅是为了更好地效力，也是为了成为一个充分认知自我的人。战胜内部冲突和角色的成长相关，我们会在本章稍后的内容里讨论，现在，在我们探索角色时，只要定义出内部冲突是什么，以及如何找出内部冲突，这就足够了。

Valve



《半条命》中的戈登·自由人是一个面临内部冲突的角色

6.2.2 找出冲突的方式：自由写作

要了解角色的一个好办法，就是把自己作为角色来写一些主题。以第一人称的角度写作。每天花一小时的时间以你的角色的角度写一篇日志。用这样的方式写开头，“你还有很多地方不了解我……”然后写出接下来的内容，就好像角色在向你表白自己的秘密，甚至是和你讨论一些类似工作中的一天那样普通的东西。开始时，这种练习可能看起来很蠢，但最后，你会开始感觉到角色在你心里活跃起来了。然后，在把他写进剧本时，他的行为会对故事的定义很有帮助。

我们内心的斗争

所有的角色都和内部冲突以及做正确的事的需要斗争着。游戏开发者的问题是：这对游戏角色必要吗？玩家希望做出符合游戏主题的正确选择吗？答案似乎是肯定的。玩家希望成为自己操作的英雄，并为了达到这个目的而遵循游

戏的进展。随着游戏的进步，开发者需要开始考虑这个问题：如何让玩家在故事里进行道德上的挣扎。如在游戏《神鬼寓言》中，玩家可以成为好人或是恶魔，游戏中有一块灰色道德区域，玩家可以在那里思考、感受、体验自己行为的后果。



Lionhead Studios Limited

在《神鬼寓言》中，玩家会为是否做好事而进行着内心的斗争

用自由写作的方式创建所有的角色。这样你就会深刻理解他们是谁，他们能够做什么。

6.2.3 施加压力

人的本能就是坐在那里，居高临下地评定所有的情况。只是看着道德至高点，认定自己会选择相应的道路，这是很容易的，但问题是，如果你没有经历过那些情况，你怎么知道自己实际上会怎么做？为了进一步说明这一点，让我们假设，你活在战时的德国，反对纳粹的种族清洗政策。不幸的是，如果公开你的反对言论，你和你的家人可能被杀。你能这么做吗？我们都愿意认为自己会做正确的事，但生活并非只是黑与白，还有灰色存在。同样地，你很难知道自己在某个情况下会做什么，也很难知道你的角色会做什么，直到你对他们的勇气进行测试。把角色放进不同的情况里，看他们可能做什么，这是了解他们的好方法。下面的这些方法可以达到这个目的。

最糟糕的一天

如果你已经填写出本章前面的生理特征、社会性、心理状态列表，并且回答了所有的问题，你就会知道你的角色会如何求生。举例来说，如果你的角色是史瑞克，你知道他要做的就是当一个怪物；如果你的角色是医生，你知道他要做的就是拯救生命。

在制作一个角色时，把他或她放进一个紧张的局势里是很有意思的一件事。一种方法就是想出工作中可能遇到的最糟糕的一天。如果你的角色是个律师，他所过的最糟的一天可能是诉讼失败，不过要记得让情况更进一步恶化。或许他不仅诉讼失败，而且还知道了他的被告是无辜的。或许这不仅是一次

《生化危机：爆发》中，当玩家必须在秘密生化武器引发的灾难爆发后击退其他生物来求生时，他们体验了“最糟的一天”



Capcom Entertainment, Inc.

诉讼，还是最后一次请求缓刑的上诉。这真是最坏的一天了。如果你的角色是个怪物，他的任务就是待在桥下发脾气，他最糟的一天就是被迫和其他森林生物打交道，包括一头讨厌的驴子。把你的角色放在这种局势中，施加压力，引发角色的情绪，让事情更热闹，然后进一步洞察角色。

最恐惧的事发生了

这与你设想角色能遇到的最糟的一天差不多，是从心理的角度出发，设想角色可能遇到的最糟糕的事。如果你在写作练习中发现角色有幽闭恐怖症，那么关在一个小空间里就是最可怕的事情，但这到底是什么意思呢？我们合理的理解是，被紧紧关在一个狭窄的空间里不会伤害到我们，因此我们必须探索这种不合理的恐惧到底有什么意义。一个密闭的小空间限制了我们的行动，可能会有氧气的问题，最后，被关在一个小空间限制了我们对自己周围环境的控制。

Sony Computer Entertainment of America



在《战神》中，克雷多思体验了他最恐惧的事

即使有了这些合理的原因，对于旁观者来看，这可能看起来仍然不那么糟。现在让我们再进一步深入到最糟的情节里。让我们想一个恐怖的小空间，会给人带来各种焦虑。在《杀死比尔2》的场景中，角色新娘被装进一口木头棺材活埋了，这不仅对幽闭恐怖症患者来说是最恐惧的事，对大部分人来说也是如此。找出一种普遍令人烦恼的情形，然后把它加到你的角色的心理状态中，这可以进一步了解角色，以及他在很糟糕的情况下会如何反应。

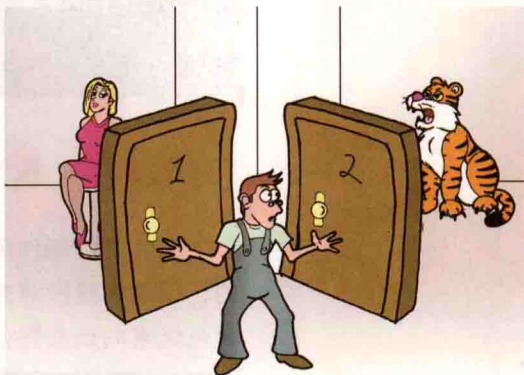
《寂静岭》的主角哈里·梅森撞了车，当他醒来后，发现女儿不见了。对于父母来说，这就是最恐怖的事了。《战神》的主角也体验了他最恐惧的事，这正是驱动游戏故事进行的动力。

没有好的选择

最后，把你的角色放入这样一个场景中，其中没有一个好的选择，选择虽然是不一样的，但结局同样糟糕。你的角色所做的事可能和你自己会做的完全不同，甚至和你期望他做的也不同。当这种情况发生时，这就是一个伟大的标志。一旦角色令自己的创造者感到吃惊，角色就很可能有了自己的生命。

美女还是老虎 (the Lady or the Tiger)

弗兰克·R·斯托克顿 (Frank R. Stockton) 的故事《美女还是老虎》示范了主角的坏选择。故事是关于一个年轻善妒的公主，选择自己情人的命运。英俊的求婚者被放在一个竞技场上，他的一侧门里是饥饿的老虎，另一侧门里是美丽的少女。公主要么选择让她的情人被老虎吃掉，让他死亡，或者是让他和少女一起幸福生活。不论哪种选择公主都会失去他，因此问题就变为：让你知道别人拥有了你的真爱更糟，还是让他死去更糟？两种结果都会对公主的心理造成影响，两种都不是好选择。



Ben Bourbon

因为选择是游戏故事中很大一部分内容，这是一个让你的角色和玩家感到为难的好机会。艰难的选择可以带来更多的冲突，冲突可以让故事更加精彩。

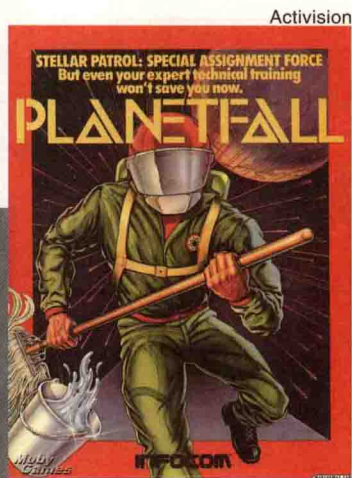
6.2.4 怜悯

记住，即使是安排邪恶的敌人，这些怪物也并非天生的，而是后天形成的，这一点很重要。创建角色的所有元素都可用于角色的背景故事当中。试着理解并怜悯你的角色，试着将自己带入角色，或是在争论中站在角色的立场，即使你完全不同意他的观点。这可以让你更深入地洞察你的角色到底是谁，并让你的角色更加立体、更可信。记住：行为是角色身份的表现。一个性情古怪的角色可能并不仅是一个性情古怪的人，他的灵魂可能经受着痛苦，他只知道用这种方式行动。虽然有人断言某些人天生就是恶魔，我们还是把这类争论留给哲学家吧。一个天生邪恶的角色可能只是一个非常片面的人，而不是一个可以被充分理解的角色。记住，只有能够被充分理解的角色，才是一个有趣的角色。

在创建角色时，怜悯是一个关键要素。如果你对自己的角色丝毫没有同情心，其他人也不会有。

《星陨》(Planetfall) 中的弗洛伊德：一个可爱的文字冒险角色

弗洛伊德是一个天真烂漫、顽皮并且十分反复无常的人。他不是特别聪明，他经常惹人讨厌，你常常会想要掐死他。但是，他对玩捉迷藏的渴望，以及突然从某处拿出一只蜡笔在墙上乱画的行为实在非常可爱。他是第一个让我发现



有深厚感情的角色，当他牺牲自己救我时，我真的哭了。而这个游戏其实是个喜剧！我在20多年前玩了这个游戏，至今仍然觉得它很特别。

——Patricia Pizer (4orty 2wo娱乐 首席策划)

6.2.5 配角

在为游戏制作角色时，有时配角比主角更加重要，因为主角是由玩家扮演的，玩家希望按照自己的方式来扮演角色。比如，第一人称射击游戏中的关键角色经常向玩家提供大量信息，所以要把这些角色做好很重要。

这个故事是关于医生的……

有一个关于演员的笑话，一个在田纳西·威廉斯（Tennessee Williams）的戏剧《欲望号街车》（Streetcar Named Desire）中扮演医生的演员，你知道，就是那种不重要的演员，在最后的时候，这个医生出场说了3句台词，然后就离开了。当这个演员被问到故事情节的时候，他说：“这个故事是关于一个医生的……”当然，这不是一个关于医生的故事，但演员只考虑自己扮演的部分。对于演员来说，这部戏剧就是关于自己角色的。在制作一个角色时，试着用这种方式思考，记得，所以角色都有生命、背景故事以及情感状态。所有的角色都能体验痛苦和幸福，快乐和悲伤，并且和其他人一样，他们中的大部分还是对自己的生活很有兴趣的！

尽管有时这个过程很乏味，你所有的角色都需要关注，尤其是在那些演员不一定会带动情节的游戏里。认真地充分开发出每一个角色吧。

6.2.6 一致性

确保角色行为一致性的方法是，无论在他的路道上出现什么障碍，他都朝着即定的目标前进

在你为角色做完所有该做的工作之后，你的角色应该可以开始以一种具有一致性的方式行动了。如果你的角色没有一致性，那么快回到开始的部分，看看你是否遗漏了角色的什么内容。通常，当一个角色开始表现得不具有一

致性，多半是由于开发者造成的，他们强行把自己的想法插入到剧情中，而不是按照角色的意愿发展故事。多花一点时间来思考你的角色，这样才能使他们保持一致性。



在游戏里，一个角色的制作可以用掉3年时间，用于制作和重现角色的时间必然能带来正面效果。记住，制作一个好角色需要极大的耐心。

6.3 角色的成长

现在你有了一个制作完全的角色，你知道他是怎样的人，应该开始考虑他将会成为怎样的人了。冲突总能使角色成长。如果你的角色在故事中始终一成不变，就应该给观众一个理由。如果一个角色不能改变，这个原因应该是悲剧性的。如果在剧本中所有角色都绝对没有任何成长，这往往标志着剧本写得很糟，作者不懂得如何处理自己的角色。故事的主题应该在制作中得以体现，并对角色造成改变。例如，如果你的主题是关于希望，以一个懦弱的角色作为开始。接下来就应该是角色在故事中能够体验到的成长部分。

- | | |
|-----------|------------|
| ■ 讨厌的→可爱的 | ■ 懦弱→勇敢 |
| ■ 不满→满足 | ■ 漠不关心→同情心 |
| ■ 幻灭→希望 | ■ 傲慢→谦虚 |
| ■ 谨慎→信任 | ■ 幼稚→成熟 |
| ■ 自私→无私 | ■ 耻辱→光荣 |

角色的成长很重要。不会成长的角色看起来或是玩起来会很乏味。

角色成长

角色的成长是主角在故事中必须战胜冲突的结果。举例来说，你想要讲述一个关于勇气的故事，所以你以一个懦弱的角色开始，然后在故事里始终把他放进各种挑战中。主角战胜的每一个障碍都是对自己角色的培养，让他能够为下一个挑战做好准备。当最后一战开始时，主角已经不再是个懦夫，而是一个能够面对最终挑战，达到自己目标的人。目标的达成可能是为情节服务，但故事是以主角的需求结束的。

愿望（渴望）

我们之前已经讨论过，主角通常在故事开始的时候会有一个愿望。为了追求他想要的东西，主角必须战胜挑战。在这个追求的过程中，英雄了解到自己还有需求。

在《塞尔达传说》中，英雄Link渴望拯救塞尔达



Nintendo of America, Inc.

不幸的是，在故事进行的过程中很容易失去角色的渴望这条线索。确保一直追踪着角色的愿望什么这条线索。让你的角色有一个强烈的愿望，是推动故事进行的好办法。

需求

需求源自于愿望。需求决定了角色最终成长的结果。一个希望得到金钱的人可能会发现自己需要的是被爱。主题、成长以及故事之后就围绕着对爱的需求来展开，而不是对物质的需要。你在制作角色的时候，或许应该思索一下你的角色需要什么。当你这么做的时候，你就能深刻理解到如何让角色在故事中成长。

（左图）在《波斯王子：时之砂》中，王子想要时之砂匕首，因此冲动地拿了它，但他需要的其实是成长

（右图）在《波斯王子：王者无双》中，他已经成长了



Ubisoft



Ubisoft

游戏角色会成长吗？

因为玩家会直接体验游戏，如何应用角色的成长是一件相当有难度的事。配角经常会经历角色成长，而主角却保持不变。有时，角色的成长直接来自于玩家对如何进行游戏的新发现。在《光晕2》(Halo 2)中，玩家可以选择成为士官长(Master Chief)或是仲裁者(Arbitrator)。只是士官长没有背景故事或是角色成长，而仲裁者可以让角色经历重大的成长，让旅程从单薄到真实。

《Monster 4x4: Masters of Metal》中，角色只对满足自己的欲望有兴趣



Ubisoft

为了进一步理解角色的成长，用亚伯拉罕·马斯洛(Abraham Maslow)的需求层次理论来制作一个角色将会对你很有帮助。

层次1：内心

在这个层次，主角只关心自己的需求。

角色成长的层次



马斯洛的需求层次理论揭示了人类的成长

层次2：内心

在这个层次，主角和另一个角色联系到了一起。这个角色可以是朋友、爱人或是家庭成员。不论是哪类角色，这个和主角联系起来的角色通常是个关键角色。

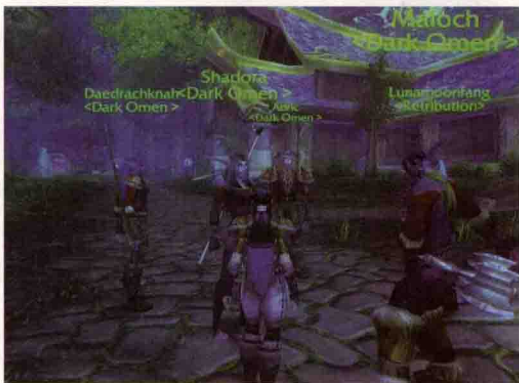


Ubisoft

《波斯王子：时之砂》中的王子和公主建立起一种联盟

层次3：团队

在这个层次，主角和一小群有着共同兴趣的角色联系起来。这个层次充满了对归属感的需求。在游戏《侠盗车手：圣安地列斯》(Grand Theft Auto: San Andreas)中，玩家是一伙人中的一个，也是团队的一种初始状态。



Blizzard Entertainment, Inc.

在MMOG《魔兽世界》中，玩家参加公会。这是团队层次的一种清晰的体现

层次4：团体

团体代表更广阔的可被认知的关系网，学校、城市或是公司都是一种团体。



NCsoft

《英雄城市》中的城市对角色而言就是团队

层次5：人性

在人性的层面上，主角开始自我实现。这是在对食物、庇护所、爱以及尊重的需求都得到满足之后出现的。从行为的角度来说，就是主角意识到了为集体利益努力的需求。



Capcom Entertainment, Inc.

《鬼泣》中的但丁为了人性而战斗

在一个故事里，看着角色根据马斯洛的理论成长是一件很有趣的事，但也很困难。即使你的角色能够跃上一个从内心到内心的层次，这个成长也足以令人钦佩。

亚伦·马克斯 (Aaron Marks): 通过音乐强化角色形象



亚伦·马克斯 (On Your Mark 音乐产品总监兼拥有者)

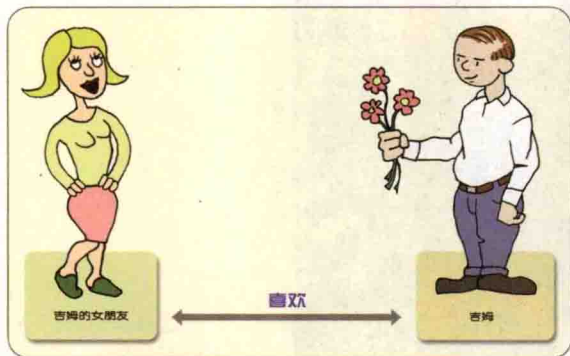
亚伦·马克斯在7年前进入游戏行业之后，为触摸屏游戏、第二代投币式赌博机、电脑游戏、家用机游戏，以及70多款在线棋牌游戏设计过音乐音效。亚伦还为《游戏开发者杂志》、Gamasutra.com 以及 Music4Games.net 写作。他曾写过《游戏音效完全指南》一书，这本书广泛涉及了电视游戏各方面的音效。他还是游戏音效网络公会 (Game Audio Network Guild, 简称GANG) 的一名顾问，他不断追求着音景，为各种不同项目创造音乐和音效。

和电影一样，游戏中的音乐可以极大地强化角色的形象，它能让观众知道如何去摸索特定的角色。例如，达斯·维达每次出现在屏幕上，都会伴随着黑暗、险恶的音乐，观众在完全不了解他的情况下也会察觉到这是个完全邪恶的角色。音乐是一种强有力的工具，当使用正确时，游戏可以通过音乐的灵活运用而获益匪浅。

6.4 角色关系

当角色经历了成长中各层次的变化后，你会发现其他角色也参与进来了。角色关系就是故事人性化的标志。故事不应该是生硬的机械流程，它们带动读者，赋予主角情感。

不论动态的关系是怎样的，它都为两者间的关系带来了平衡



Per Olin

角色的互动关系来自于“权力”。什么人有权凌驾于他人之上？当你刚刚出生时，你的父母拥有对你的控制权。当你工作时，你的老板拥有控制权。如果你是一支军队的将军，你就能控制你的士兵。

6.4.1 二元角色

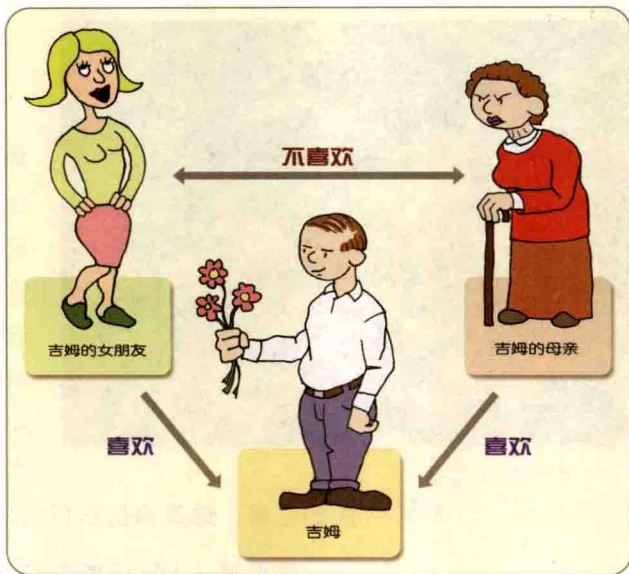
为两个角色或是二元角色建立动态的关系是很重要的工作。当你确定了其中的变化时，你可以再引入第三个角色。

这是件非常有趣的工作，在定义了两个人动态关系后，再加一个新的角色，把他们搅在一起。

6.4.2 三角关系

第三方（常常是关系枢纽）的加入，改变了两个角色的互动，产生了新的三角关系。三角恋就是典型的三角关系，可以演变成各式各样的结局。再举个例子，A是B的母亲，B不想和A一起住，又不希望惹恼A。这时女孩C出现了，B爱上了C。C的出现直接影响了A与B的关系。

所有的角色关系都会有变化。怎么样表现这个变化，就是怎么样在读者和玩家眼前演示这个角色（或是故事）。



Per Olin

第三个角色的出现会导致原有角色关系紧张

《网络奇兵》(System Shock) 中的 Shodan：精神错乱的 AI

这么多年来，在游戏中遇到的角色里对我触动最深的一个角色就是 Shodan，《网络奇兵》系列中一个精神错乱的 AI（人工智能）。我至今还清楚地记得，在玩《网络奇兵 1》的 CD 版时，Shodan 第一次出场。在这个具有感情的 AI 逐渐发疯的过程中，有些让你寒冷彻骨的东西，使你无法再看，或是令人惊骇得无法再听。

我们通常会在关键 NPC 发生危急的事件之前或发生后很快遇到这个 NPC。不论这些事件是怎样发生的，这都是 NPC 生活故事中的关键时刻，会将他们提升到一个新层次，一个玩家可以认可的有意义的互动对象。对于 Shodan 这个角色而言，与其目击一个角色突然改变，玩家更希望能跟随这个计算机在整个游戏中发疯的过程，时刻体验那些错乱的决定和性格的转变，刻画了 Shodan 发展的条件。Shodan 的独白比其他所有的多边形、粒子以及特效更能触动我的情绪，使我激动不已。

—— Steven Hird (Midway 奥斯汀工作室，软件工程师)

6.5 视角

故事总是通过主角的眼睛进行的，观众总是通过英雄的眼睛看世界的。在游戏中，英雄往往就是玩家，因此玩家和游戏环境的互动会影响到角色的成长。通常，游戏的视角不是第一人称就是第三人称。

Valve



《半条命2》中第一人称视角下的一个场景

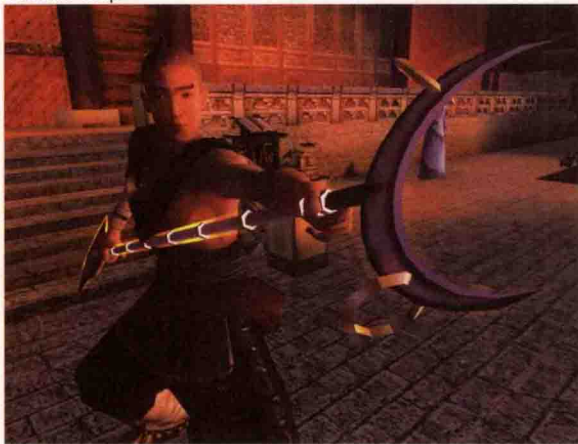
脸的服装。这是身份认证的缺乏也让玩家感觉更贴近角色。

采用第一人称视角是一个可以让玩家感觉自己进入了游戏空间内的好方法。这意味着大部分的故事都是由玩家角色遇到的NPC发展而来。有时这对开发者也是一种有趣并且具有创造性的挑战。

6.5.1 第一人称

在第一人称视角下，玩家永远无法看到自己的角色，因此，他可以更加直接地体验故事。这种视角让玩家感觉自己在游戏环境中一路向前。这类角色通常没有什么故事情节和背景故事。这样可以让玩家认为自己就是角色。不幸的是，看不到自己的化身有时会让角色无法和角色建立起情感联系，因为没有角色的形象出现。游戏通常会在过场动画中使用第三人称视角。在很多有过场动画的游戏里，角色都毫无特征。《51区》和《光晕》里，主角都穿着遮住

BioWare Corp.



《绝地帝国》(Jade Empire)中既有第一人称视角，又有第三人称视角，让玩家可以和角色绑定

6.5.2 第三人称

在第三人称视角下，玩家可以看到屏幕上的化身，让玩家对角色看起来的样子有了一个认识。虽然这样做不能把玩家感觉真实地带入角色内，但第三人称的角色通常是经过某种生理转换的超级英雄。第三人称视角让玩家在角色扮演的同时，有着摄像机一样更加广阔的视野。

第一人称视角和第三人称视角带给玩家不同的体验。虽然第一人称视角可能感觉更像置身游戏内，第三人称视角让玩家可以更好地与角色联系起来。

不论你选择何种视角，都要记得这会影响到玩家对角色和故事的感受。

《英雄本色》是我见过的最大胆的游戏开头。扮演主角，并目击自己的整个家庭被谋杀，这是促使玩家进行游戏的一个有效的方法。《英雄本色》是一个极佳的例子，示范了如何让玩家快速地发展起一个角色、关注着这个角色，并被吸引着玩过许多关卡。

——Mike Daley (Blindlight 自由写作制作人)

6.6 角色的美术制作

虽然你可能在设定角色的性格时已经思考了角色的外观，但还是要记住，游戏角色是由美术人员制作的。现在是时候回过头来，根据你的设定明确写下角色的外貌。

我们在本章开头已经讨论过，角色的外貌是由生理特征构成的，例如年龄、性别，以及眼睛和头发的颜色。现在想想你所设定的角色。如果你的角色是英雄，他或她看起来是什么样的？高吗？强健吗？如果你想演示严酷的考验如何改变一个角色，首先定出角色在故事开始时是怎样的人。如果你的角色是一个懦夫，后来变得充满勇气，在设定角色外观时把这一点也考虑在内。例如，这个角色是敌人，不诚实或是善变，或许你可以通过让角色的眼睛转来转去这种方式做一个小小的暗示。

另一个必须定义好的身体特征是角色所穿衣服的类型。我们已经讨论过，第一人称视角下的角色经常从头到脚都蒙起来，但是再想想角色还可能穿什么。他是一个战士吗？他是罗马人吗？他是骑士吗？甚至于，他是人类吗？想想诸如铠甲之类的东西，做一些配件让角色的装备完善起来。

考虑一下角色可能携带什么道具。你的角色带有对故事很重要的特殊武器吗？你的角色的武器是魔法吗？如果是的话，角色会需要哪类道具？

每一个小细节都会对角色和故事产生相应的作用。仔细列出这些细节，你会在玩家的游戏体验中得到回报，让游戏对玩家而言更加有趣吧。

Nintendo of America, Inc.



《塞尔达传说》系列中的Link总是带着他个性化的盾牌和剑

6.7 回到美术制作

下面是有助于角色外观制作的几条技巧：

原画设定：这是角色最初的外貌，应该包括几种不同的设定。优秀的设定可以让角色一眼就被认出来。尽量把颜色限制在3到4种以内，并结合一些独特的特征，例如马里奥的胡髭或是劳拉的辫子。

Nintendo of America, Inc.



马里奥的胡髭是一个标志性的角色特征

我一直喜欢马里奥，谁不喜欢这个留着小胡髭、喜欢跳到别人头上，并且吃蘑菇长大两倍的意大利人？

——Justin Contreras (游戏美术与设计 学生)



Mark Soderwall



Mark Soderwall

美术总监兼顾问马克·索德沃创造的原画设定。光盘盒子的背面附有模型图

建模：建模就是制作角色的3D模型。建模的过程以创建3D多边形线框开始，框架形状要符合对应的2D贴图。

贴图：包括绘制2D表面贴图，例如皮肤和服装。贴图可以让角色的外表看起来更立体。

所有角色的制作过程，包括原画、建模以及贴图，对于角色的开发和游戏的体验都很重要。

6.7.1 角色动画

角色的发展通过动画来表现，这是制作过程中的另一个阶段。在制作角色的特征性动画时，一定要考虑到以下几条：

1. 个性化动作：个性化动作就是体现角色性格的一个动作或是姿势。如果你的角色是一名忍者战士，你可以让她以特殊的方式移动，以此和其他人相区别，这种移动方式只有她才能做，因为她的身份以及出处。

2. 待机：待机动画出现在角色等待玩家发出行动指令的时候。这种待机动画经常能体现出游戏的玩法和故事。《战神》(God of War)中的克雷多思呼吸很沉重，仿佛他刚刚进行过令人疲乏不堪的训练——玩家给他的训练。

3. 行走循环动画：行走循环动画可以体现出角色的性格。马里奥行走的方式很放松，而《光晕》中的士官长走路很谨慎，仿佛士兵准备进入战场。

注意不要忽视这些简单的特色。好的角色动画不用一字就能表达出角色的信息。

6.7.2 风格

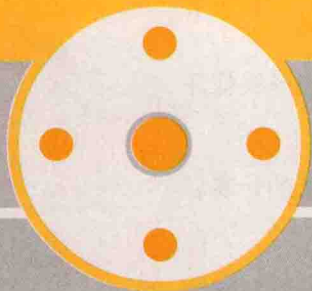
在设计角色外观的时候，一定要让角色与众不同，不仅要用前面提过的技巧，还要采用特殊的风格。很多人试图去模仿某个游戏或电影的特殊风格，但要有一个真正原创的风格，就要回到故事的主题中去。思考你会如何描述游戏的视觉效果。记得要让你的角色和游戏世界风格保持一致。把哈利·波特放到《侠盗车手》的街道上，这对一个儿童游戏来说太过令人吃惊，或许在风格上和商业上都无法取得预期效果。

现在我们已经讨论了角色的类型和制作过程，该让你的角色开始说话了，接下来的一章里让我们来看看对话。

类似《战神》这样的
游戏风格都是固定的



sony Computer Entertainment of America



章节回顾

1. 角色的生理特征、社会性、心理状态有什么区别？选择一个游戏角色，描述角色的这3类元素。各元素均列出5项特征。每种元素对角色开发有何影响？

2. 角色的愿望（渴望）和需求有什么区别？这些角色元素是如何与角色的成长以及马斯洛的“层次需求理论”联系起来的？选择一个电影、书籍、电视或是游戏中的角色，探讨角色在故事发展中是如何转变的。描绘出角色的成长过程。这个角色在故事中成长、倒退、变化、停滞不前了吗？

3. 游戏角色的外貌特征是如何影响角色的性格的？探讨你会如何利用角色的外形、面部表情、手势、姿势、紧张的动作、服装、色彩方案、皮肤/头发/眼睛的颜色、发型和头发的长度、角色动画（包括特殊的移动和行走动画），甚至是携带的道具和配件，来反映你的一个原创角色的性格。

4. 讨论3个你有兴趣为自己的原创游戏深入开发的角色。记住，其中至少有一个是玩家角色。为角色建立三角关系，让每个角色彼此之间相互联系起来（不论是正面的还是负面的）。设计玩家角色的成长过程，让角色在游戏中发生某种转变。角色在游戏中会面对哪些障碍和挑战？根据玩家的选择，角色会以什么方式转变？

5. 描述你的游戏中的3个角色，或是写出背景故事。每个角色用一段文字（3到5句话），包括下面的每一项元素：名字、历史、生理特征、性格特征、相关的游戏故事情节，以及和游戏中其他角色的关系。确保至少有一个角色是玩家角色，并思考如何让玩家角色和非玩家角色（NPC）区分开来。

第7章 角色语言的创作

有效地使用旁白、独白和对白

章节关键主题

- ☆ 口头交流的不同形式都有哪些？在游戏中如何有效使用这些形式？
- ☆ 独白怎样深化一款游戏？
- ☆ 对白怎样揭示出角色？
- ☆ 要写出优秀的对白，都有哪些技巧可以使用？
- ☆ 对白如何帮助配角成长？

在制作一款以故事为主线的游戏时，信息通过语言的要素来传递，包括旁白、独白、对白。这种“角色语言的创作”还可以强化游戏的气氛，定义出角色的形象。在本章中，我们会主要讨论编写对白和使用对白的方法，可以为游戏故事的目的服务，而不会破坏游戏的整体体验。

在故事和游戏中有三种不同的语言交流方式。选择一个最适合你的方式，可以帮助你传达出重要的信息，并让你的故事对玩家更有趣。为了让你能够确定自己的需求，现在让我们看看旁白、独白以及对白都有什么不同之处。

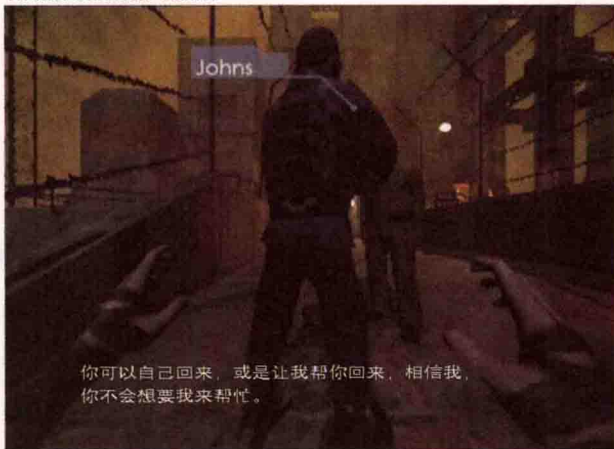
7.1 旁白

旁白（画外音）是指讲故事或是口头说明一些事情的行为。在电影或游戏里，旁白是由任意角色或是一个独立于故事之外的讲故事的人来注释的。讲故事的人的惟一任务就是告知观众或玩家要发生的事，他们不一定会出现在屏幕上，可能以第一人称或第三人称的角度说话。不像第一人称视角游戏可以让玩家对游戏产生投入感，旁白的使用是为了告诉玩家故事的内容，而不是让玩家体验故事，会让角色从故事体验中脱离出来。

7.1.1 第一人称

当角色直接和玩家对话时旁白会用第一人称，以角色的角度讲述正在发生的事件。例如《波斯王子：时之砂》中开始时的一些对话，是以下面这种方式讲述的。

Vivendi Universal Games



《逃离屠场》中的第一人称旁白是很好的示范

Ubisoft



《鬼泣2》中，采用第三人称旁白

王子 (V.O.)

你认为我对我们曾经历的恐惧事件后悔吗？或是至少对将世界毁灭成地狱感到惭愧吗？如果你这么想就错了，我所想到的是，我会带给父亲的荣誉，在自己的第一战里像战士一样战斗。

第一人称旁白用于向观众说明和体验相关的角色是有效的，它还可以表达角色的想法，让观众可以深入了解角色的情感状态。

如果你要用第一人称旁白，记得一定要在讲故事的同时结合角色对自己所处状况的感觉。

7.1.2 第三人称

第三人称旁白是由出现在屏幕上的角色或是独立于故事的讲述者来讲述的，但是不论哪种方式，故事所说的都是别人的事情。如果让一个同行的士兵来讲述《波斯王子：时之砂》中的那段话，就应该是下面这样的内容：

士兵 (V.O.)

你认为我的王子朋友对他曾经历的恐惧事件后悔吗？或是至少对将世界毁灭成地狱感到惭愧

吗？如果你这么想就错了，我的朋友所想到的是带给他父亲的荣誉，在他自己的第一战里像战士一样战斗而获得的。

如果由一个独立于故事的讲述者来说，则应该是这样的：

讲述者 (V.O.)

年轻冲动的王子没有对他曾经历的恐惧事件感到后悔。他也不会对将世界毁灭成地狱感到惭愧。他所想到的是他会给父亲带来的荣誉，通过在第一战里像战士一样战斗来获得。

第三人称旁白可以有效地让玩家快速获得信息，有利于阐述某个论调和观点。如果你想在讲故事的时候不会太多地将主角暴露给玩家，第三人称旁白是个好选择。

如何安排 V.O. 和 O.S.

在剧本对白的格式里，有时你会看到角色的名字旁边标着“(V.O.)”或是“(O.S.)”。V.O.是指同步语音 (voice over)，也就是讲述者或角色的声音和屏幕上的画面同步出现。O.S.则是离屏 (off screen)，角色仍然在场景中，但屏幕上此刻却不显示。如果你的角色在浴室和一个人说话，你虽然听到他们的声音，却总也看不到浴室里的人，这就是一种 O.S.。

旁白是快速简明地向玩家传达信息的有效工具。选择用第一人称或第三人称旁白来讲述故事，有助于详细说出你想要表达的内容。

7.2 独白

独白的定义有很多种，包括杰·雷诺 (Jay Leno) 每晚的《今夜秀》(Tonight Show)。就我们的应用来看，独白是长长的一段文章，或是戏剧、电影、游戏中一个角色讲的话。和第一人称叙述者类似，独白经常被用来告诉观众角色在想什么，他当前的情绪状况，或是他可能在沉思什么。独白和同步语音不同，角色通常独自出现，然后开始说话。角色的话可能是直接指向观众的，也可能表现为主角的有声心理独白。

旁白

独白可能是直接对观众说的，也可能不是，旁白通常是一句对观众说的单独的短小的双关语。旁白是让另一个角色以反讽的方式评论剧情的方法，提醒观众他们所看的是一出戏剧或电影。我们在游戏里每隔一段就会看到旁白，就像另一个角色在直接向玩家说话。

威廉·莎士比亚的《哈姆雷特》中有一句最著名的独白，主角思考是要结束自己的生命，还是和自己遇到的困难战斗。

生存还是毁灭，这是一个值得考虑的问题；
默然忍受命运暴虐的毒箭，
或是挺身反抗人世无涯的苦难，
通过斗争把它们清扫，
这两种行为，哪一种更高贵？
死即睡眠，它不过如此！
倘若一眠能了结心灵之苦楚与肉体之百患，
那么，此结局是可盼的！
死去，睡去，
但在睡眠中可能有梦，啊，这就是个阻碍：
当我们摆脱了此垂死之皮囊，
在死之长眠中会有何梦来临？

——摘自哈姆雷特的独白（出自威廉·莎士比亚的《哈姆雷特》）

毫无疑问，哈姆雷特的这段独白很符合长篇演讲的定义，而这还只是其中的一小部分！虽然看起来莎士比亚似乎是按字数收钱的，这依然是如何使用独白、何时使用独白的一个极佳范例。思考这句话，“生存，还是毁灭。”哈姆雷特在考虑自杀。逻辑学告诉我们，一个角色考虑自杀的时候是绝不会告诉别人的。如果他们说了，那么潜台词，或是言下之意，就应该是：“救命，我觉得自己会做出极端的事情了。”独白在这里的另一个极佳的用途是让观众有机会通过他的犹豫了解哈姆雷特这个角色。他没有说：“明天我会自杀。”他在问自己是否应该“生存还是毁灭”。我应该还是不应该？放弃比较好，还是打这艰难的一仗？所有这些都清楚地表明了角色脑海中的想法，同时也反映了他在故事中的行为。

游戏角色会有独白吗？



Midway

和哈姆雷特一样，游戏《51区》的主角伊桑·科尔必须“挺身反抗人世无涯的苦难，通过斗争把它们清扫”。科尔在游戏关卡之间加载的时间，通过几段独白直接向玩家表达自己的想法和精神状况，这一点也和哈姆雷特一样。这么做可以让开发者将角色的情感状态传达给玩家，并且把科尔的心理体验传递给玩家，在这里则是过滤性病毒的突变。

在试着向玩家揭示一些内心深处的秘密时，独白可以起到很有效的作用。这类表白的内容应该是角色个人的观点，但对观众或玩家而言则是重要的信息。灵活地运用独白，能够立刻让你的角色变得更有趣。

7.3 对白

对白是角色之间的口头互动。一定要记得，对白不是谈话，而是一种谈话的假象，这很重要。虽然谈话可能有很多不同的话题，并且绝不会一直停留在一个单一的话题上，但对白必须是特别针对当时的情景的。角色绝对不能对故事发表意见，除非是为了追求效果而故意这么做。例如电视节目《辛普森一家》中常有对故事的评论，但《辛普森一家》的世界是明白的、讽刺的，观众就是等着看各个角色的评论的。

对白：首先写出来！

配音和对白设计应有高质量，对白必须先**写出来**。糟糕的对白会破坏游戏体验。好的对白会吸引并带动玩家。对白的**准备工作**要考虑和游戏的互动性。

——Frank T. Gilson（魔力海岸 在线游戏高级开发人）

接下来是一个如何不在对白中评论故事的示范：

一个小男孩在一棵大橡树上玩，掉到了下面的街道上。

女人：啊！那个男孩从树上掉下来了！

如果你在玩游戏的时候来到这一幕，你就会知道男孩已经从树上掉下来了，因为你已经看到了。玩家都是聪明人，不需要通过角色无聊的废话把故事硬塞给他们，不要说那些很明显对推动剧情发展无关的事。要推动剧情发展更现实一点的方法如下：

一个小男孩在一棵大橡树上玩，掉到了下面的街道上。

女人：啊！快打911！

观众：我来打911！

医务人员到达，为男孩治疗。

你可以让医务人员来问“发生什么事了？”但那

游戏对白应该和广播剧一样精简有力。玩家会反复去听每一句对白，语言简短可以减少麻烦。

——艾伦·阿恩（Allen Varney，自由作家兼游戏设计师）

样会减慢剧情发展。医务人员应该直接走进这一幕，为男孩治疗。

游戏和所有的故事一样，对白有着很明确的目的，应该谨慎使用，否则观众或是玩家很快就会失去兴趣。

7.3.1 对白的目的

对白总是能为玩家提供信息，但好的对白还能获得很多其他效果。下面是使对白带来更好的游戏体验的方法。

Ubisoft



像《彩虹6号》中这样的任务摘要就是对玩家的说明

Sony Computer Entertainment of America



《战神》中，克雷多思和雅典娜的对话和争论不仅说明了角色，也向玩家传递了若干个重要的故事点

说明

对白经常用于说明故事的重要部分，例如一个计划，一个角色的背景故事，或是当前的状况。这种信息（称为说明）虽然在每一个故事中都很重要，还是经常会让人感觉作者在直接告诉观众故事，而不是让演员展示故事。因为所有的故事，甚至是游戏故事，都会涉及到这类说明，这里有几个小技巧，让它能够有效发挥作用。

如果单独使用说明，这种说明将会非常枯燥。作者若希望能够掩饰枯燥的说明，可使用2种掩饰的方法：争论和第三个目标。

争论

如果两个角色需要交代大量的背景故事，让他们通过争论的方式来传达这些信息。冲突可以把信息前后连接起来，并且不会让玩家心烦。

在《战神》中，克雷多思和雅典娜的争论传递了很多有价值的信息。如果你要做很多说明，用争论的形式把它隐藏起来，仍然可以推动故事发展。

下面是出自《战神》的情节串连图板，示范了如何通过争论进行说明。



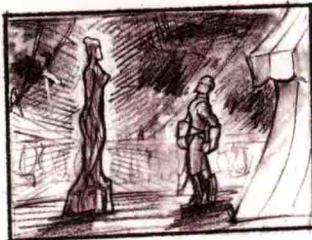
5a) MED. 镜头—船后。雅典娜木雕占据了船后方的甲板。



5b) CU—雕像的眼睛睁开并发光

跳转：
室外，船/帐篷—连续镜头

6) Med. 镜头—帐篷外，克雷多思扯开帐篷的盖子，他看起来很愤怒。克雷多思走出来，并走到船后方的甲板上。



克雷多思
10年了，雅典娜，我已经忠诚地为神工作了10年！你什么时候才能实现你的诺言！这些幻觉什么时候才能停止？

跳转：

7) Med. 长镜头—侧视船，克雷多思站在雅典娜的雕像前对她说话。



雅典娜
很快，克雷多思，但首先你必须先开船到雅典，你的哥哥阿瑞斯准备攻击的地方。

跳转：

克雷多思：
阿瑞斯是神，宙斯难道不能帮你吗？

Sony Computer Entertainment of America

第三个目标

如果两个角色要传递信息，在场景中放第三个目标来转移注意力是一个好办法。第三个目标可以是一把剑、小动物，或是摄像机。所有这些道具都是角色可以看到或是把玩的东西，可以把观众的注意力从无趣的说明上转移开。例如，如果凯撒和庞培在罗马外的帐篷里见面讨论他们的故事背景，在这个故事里，凯撒和庞培很久以前曾经是同盟。或许作者想要在场景里放一把特殊的剑，两个角色都想得到它。他们在谈论自己的过去的时候，可能会各自拿起剑练习几下，或是都垂涎这把剑。

虽然使用“第三个目标”这种技巧比起剧情动画和场景动画更有效，但是只要说明还在至少两名非玩家角色 (NPC) 之间进行，它就必须游戏的过程中持续使用。总之，作者应该小心使用这种技巧，因为转移注意力的道具可能会让玩家错过相关的信息。

Midway



《51 区》中的打靶练习让玩家的注意力集中在第三个目标靶子上，玩家还是能听到关于故事和游戏玩法的重要信息

一些简单的句子就可以同时暴露出游戏中主角和敌人双方的动机，特别是当这句话是由敌人说的时候。例如《勾魂使者2》(Soul Reaper 2)中的“恨我吧，但你要公平”。

——Adam Garner (游戏美术与设计 研究生)

角色

对白有助于说明角色。我们看到角色不断通过对白剖析自己，就如我们通过哈姆雷特著名的独白了解他一样。讲话的方式和语速有助于建立角色的形象，但不要忘记，语句的选择同样可以解析出一个角色。如果角色是一个大学教授，他的用词会比一个工厂的工人考究得多。选择特殊的措词可以说明出角色的社会性。如果一个角色在童年时被人嘲笑，因此十分不自信，你可能要让他说话口齿不清或是结结巴巴，以此显示他在童年时遭到嘲弄留下的生理表现。

最重要的是，对白可以揭示出角色的价值观和信仰。一旦你理解了一个角色的信仰和价值观，你就会知道关于这个角色的很多东西。

感情

为了对玩家说明角色的情绪状态，对白需要反映出角色的感情。如果一个角色很高兴，或是很悲伤，或是很愤怒，这种情绪会表现在对白中。一个角色如果在为自己生病的狗伤心时，是不会兴奋地讨论自己被邀请参加生日派对的事。他们的语调应该是忧郁的，语速很慢，并且节奏

稳定。记住，一定要考虑到所有角色的情绪状态，以及他们对不同的情况会做出何种反应。

通过对白增强情绪的表达

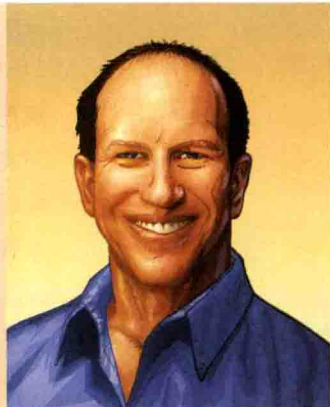
语音对白可以增强游戏玩家和角色之间的情感联系。配音如果做得好，会让角色具有性格和深度。我们作为玩家是通过角色的声音来和角色建立情感联系的。在新的游戏机上，玩家还有很大的机会和游戏角色进行实时对话。这让玩家可以进一步沉浸在游戏世界的体验里。

——Fletcher Beasley (Beat Revolution 音乐 + 音效 作曲家 / 共同所有者)

大卫·弗里曼：关于创作情感化的对白

大卫·弗里曼将游戏世界和电影联系起来，他是极具影响力的《大师谈游戏剧本与角色设定》(Creating emotion in games)一书的作者，该书的前言由威尔·莱特编写。在书中，大卫说明了300种不同的“情绪工程技术

(Emotioneering)”，让游戏充满了感情的魅力。大卫的游戏撰写和设计顾问“自由人团体”，曾和电子艺界、索尼、Activision、育碧、Atari、微软、Vivendi Universal 游戏、Midway，以及3D领域等著名游戏公司合作。自由人团体参与制作了《黑客帝国》(Enter the Matrix)、《鲨鱼黑帮》(Shark tale)、《范海辛》(Van Helsing)、《红犀牛——嘻哈狂潮》(Getting Up——Contents Under Pressure)，以及《掠食》(Prey)。大卫是一个很受欢迎的演讲者，在世界各地的游戏协会和游戏出版社进行教学。作为一名作家和制作人，大卫的文字和创意均被MGM（米高梅）、派拉蒙、索尼电影、哥伦比亚电影、诚金石电影(Castle Rock)公司购买或选择。大卫在洛杉矶剧本写作工厂教授“超越结构”。



大卫·弗里曼（自由人团体 总裁）

游戏中使用的对白可以让角色具有情感层次。当一个角色必须有趣或是有深度，同时又要给玩家指令或是信息的时候，困难就产生了。

让我们来看一些让NPC（非玩家角色）具有感情特质的技巧。现在我们假设你在玩一款虚构的世界大战游戏。你吃了一些部队厨师准备的食物来补充生命值。

这里有一些技巧，你可以用一句话就给厨师带来情感上的深度：

1. 深深地怀疑

厨师（居高临下看着被打垮的疲惫的人；愤怒）：这是怎么造成的？

2. 悔恨（注意：这里“他”指的是汤姆，一个他喜欢的士兵，在上次战斗中阵亡。）

厨师（后悔）：汤姆的腿还瘸着，我本该阻止他的。

3. 自我牺牲

厨师：抱歉泼出来了，我整晚和伤员在一起。

4. 智慧或洞悉

厨师（悲伤）：你知道，我们的孩子将来甚至不会在意这场战争。

人类的情感很复杂。NPC越是复杂，即使只用短短一句对白，也会让更多的玩家沉浸在游戏中而不自知。

情节

角色之间的对白可以用于**推动情节**，让剧情向前发展。例如，当一个角色制订了一个计划时，这个计划可以通过对白说出来。很明显，角色应该知道自己的计划，但玩家不知道，所以要让他们听到这个信息，这很重要。通常坏人的计划会通过这种方式泄露出来，让观众知道英雄接下来会对抗什么。

好对白不会泄露出过多的计划，或是过多地谈论故事相关的内容。例如，“我现在准备炸掉水坝”就不是一句令人满意的台词。看着水坝被炸掉总会更有意思，而在游戏中自己去炸掉水坝，则是最有趣的了。即便如此，对白推动情节是需要时机的。“我要去中心市场，稍后我们在咖啡厅见”，这句话可以用来推动剧情，特别是如果中心市场发生了什么事，角色再也不能在咖啡厅和另一个角色见面。这可能会煽动起咖啡厅的角色，让他进一步卷入故事情节中。

2005 年的《冰城传奇》(Bard's Tale) 用很多种对白把 RPG 类型的游戏惯例串起来，让通常很臃肿的游戏对白焕然一新。大部分对白都有粗俗或高雅的选择，游戏有了更多的可能性，并有了更深的层次。

——Howard Kinyon (游戏美术与设计 研究生)

冲突

你已经明白了冲突可以推动故事发展。有时，冲突通过物理形式来体现，例如游戏中的 boss，有时冲突则是通过口头语言体现的。之前引用的哈姆雷特的独白就是彻底的内在冲突。

角色之间的冲突经常可以通过对白表现。这样不仅可以树立起角色的形象，而且能建立起他们之间的关系。最重要的是，每个角色的欲望（渴望）和目标都能体现出来。对立的统一可以通过对白快速简单地揭示出来。

游戏和故事中的冲突很重要。对白冲突是一种体现角色的极佳方式，但要记住，要谨慎地使用这种方法，这样你才不会把玩家的注意力从游戏的乐趣中引开。

关系

对白可以帮助你建立起游戏内容中的关系。通过使用对白可以达到这个目的，而不是让一个角色直白地说类似“你好，妻子”或“你好，兄弟”这样的对白。举例来说，如果一对夫妻角色在对话，一定要让他们彼此表现得亲近。让他们有个夫妻间常见的话题，例如孩子。如果他们有了冲突，或许是关于账单或是家庭内部的其他话题。

在两兄弟的情况下，你可能想为他们建立一个共同的出身来说明他们的血缘关系。这是不是意味着作者要写一大段关于家庭关系的对白呢？不，像“你今天和爸爸说话了吗？”这样的话就可以了。

潜台词的含义

通过对白建立角色关系的一个好办法是用潜台词，也就是言下之意。如果你在写一对夫妇的场景，他们刚刚争吵过，但不想让他们派对上的客人知道他们争吵过，这对夫妻对话中微妙的暗示可以传达出他们关系的真实状态。潜台词是快速清楚地建立起角色关系的最好方式。

潜台词的另一种表现形式是角色对别人说话的方式。比如说，如果他们的应答快速又诙谐，潜台词可能是“他们是友好的竞争对手”。如果是一种更亲近的嘲弄，他们可能是犯罪同伙。下面我们会进行测试，节奏和语言的使用不仅能明确说明角色，而且能在少量时间内确定很多内容。



Ben Bourbon

找到快速灵活建立角色关系的方法是一种很好的写作技巧，需要多加练习。

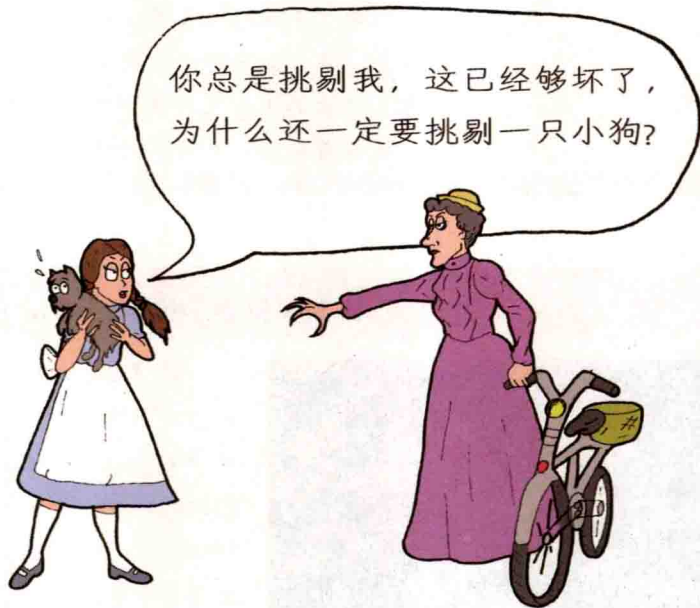
行为

对白可以用来注释行为，但要小心注释的方式不能让观众或玩家从故事体验中脱离出来。注释的内容一定是对故事很重要的，而不是随便说说的话。对行为注释的经典范例如《绿野仙踪》(Wizard of Oz)。当桃乐茜的小狗托惹了麻烦，在女教师的花园里挖洞之后，桃乐茜说：

你总是挑剔我，这已经够坏了，为什么还一定要挑剔一只小狗？

在这句话里，桃乐茜不仅注释出现在的行为，她还表达出了场景中的对抗，说明了冲突，建立起了对立的统一（她们都想要这只小狗），并揭示了桃乐茜的勇气和角色的力量。仅用一句话，实现了完美紧凑的写作。

在注释行为的时候，最好要让它有个好理由，否则会造成游戏和故事的分裂。



Ben Bourbon

桃乐茜在保护她的小狗，用一句话说明了冲突并表现了角色

珍妮特·威尔科克斯 (Janet Wilcox): 游戏和电影中的角色配音



珍妮特·威尔科克斯
(加利福尼亚大学洛杉矶分校 作者兼画外音讲师)

珍妮特·威尔科克斯曾为E!网络秀、《好莱坞与牧师》(Hollywood & Divine)、《美丽秘密的揭示》(Beauty Secrets Revealed), 以及AMC的《尼克·基德曼: 一个美国人的实验电影》(Nicole Kidman: An American Cinematheque Tribute) 做过配音。珍妮特还曾在电影《重罪》(Mortal Sins) 中扮演反面角色布赖恩·本本, 以及《凯特和爱丽丝》(Kate & Alice) 中的反面角色苏珊·圣·詹姆斯。作为一名作家、制作人以及导演, 珍妮特曾在HBO从事主要商业活动, 并在历史频道中进行宣传。她曾和基思·卡拉迪恩 (Keith Carradine) 合作导演HBO连续剧《死木》(Deadwood) 宣传片的片段。在HBO时, 她还和诸如杰瑞·宋飞 (Jerry Seinfeld)、马丁·马尔 (Martin Mull)、科琳·杜赫斯特 (Colleen Dewhurst)、威廉·彼得森 (William Petersen)、凯特·卡普肖 (Kate Capshaw)、拳坛名宿雷纳德 (Sugar Ray Leonard)、山姆·金尼森 (Sam Kinison), 以及葛蕾蒂丝·奈特 (Gladys Knight) 这样的名人合作过。

珍妮特在宾夕法尼亚大学安娜伯格大众传播学院获得传媒学硕士学位, 曾与艾莫斯·沃吉尔 (Amos Vogel) ——纽约电影节的创始人之一, 一起教授过“现代电影资源”。她还曾在马利蒙特曼哈顿学院、西曼泰伦特公司以及SAG音乐学校进行过教学。珍妮特目前在加利福尼亚大学洛杉矶分校教授摄影室画外音的课程。同时她还在撰写《游戏永不结束: 制胜策略》一书。

由于电视游戏充满了动作, 角色通常给人英勇的感觉, 他们的声音充满力量。声音如果很小, 就不能穿透高昂的音乐和特效, 或是为游戏增添兴奋感。动画的电影电视故事常有更多的传统剧情, 这类角色的风格范围很广, 可能非常真实, 也可以很卡通。

胡珀·利维 (Hope Levy): 通过配音进行游戏角色的制作



胡珀·利维 (配音演员)

在《哈尔的移动城》和《马达加斯加》中可以听到胡珀·利维不同的声音。她的声音出现在游戏《尼奥之路》(Paths of Neo)、《贝利兹》(Bratz)、《极地特快》、《无尽的任务2》、《JumpStart》、《吸血鬼: 避世之血族》(Vampires Masquerade: Bloodlines) 中, 《生化危机》中的丽贝卡也是由她配音。她还曾为《反斗家族》(the Fairly Odd Parents)、《淘气小兵兵》(Rugrats)、《捍卫战士》(Ozzy & Drix)、《侵略者泽姆》(Invader Zim), 以

及日本动画连续剧《蜡笔小新》(Shin Chan) 中的角色配音。在许多广告中都可以看到胡珀或是听到胡珀的声音, 她还曾扮演了《我的巨型独立电影》(My Big Fat Independent Movie) 中的希腊新娘, 这部电影是由 Film Threat 制片公司的克里斯高 (Chris Gore) 和 G4 TV 合作编写拍摄的。胡珀还和 Master P 以及里尔·罗米尔联合主演了《P 叔叔》, 胡珀扮演其中想成为说唱歌手的帕姆。

当电影改编成游戏时, 原本不受重视的角色有机会得到更多的发展。在《尼奥之路》中, 我扮演了不同的小角色, 例如和尼奥在一个办公室的卓恩警官。这个角色有机会获得更多的发展, 并有了自己的情节。

扮演《生化危机》中的丽贝卡对我而言是最有意思的, 因为我要表现一系列不同的情感, 并把角色从头到尾扮演出来。后来我参与制作的大部分游戏里, 角色剧情都很短。虽然在同一款游戏里不断变换声音为 4 个不同角色配音, 对我而言是更大的挑战和拓展, 但能够成为一个在游戏里从头到尾出现的主角还是很有意思。

7.3.2 非口语对白

并不是所有的对白都是口头进行的。很多对白可以通过行动传达。在电影里, 使用非口语对白有助于增强戏剧紧张感。游戏里也同样可以使用非口语对白。一个 NPC 为玩家指路, 就是一种非口语对白的形式。但是, 游戏里的信息一定要表示得很明确, 因此如果你要用 NPC 指路这样的方式, 就一定要对玩家清楚指明方向。

非口语对白可以通过动画的方式有效使用。确保你的游戏中的动画够详细, 能够传达出细微的差别, 以满足对非口语对白的需求。

文字对白是游戏中特有的形式, 玩家阅读时通常可以通过按键滚动屏幕。这样可以确保玩家正确地理解信息。文字对白一定要反映出游戏的气氛、角色的态度以及角色的措词, 这样才能让游戏世界保持一致性, 让玩家能够沉浸其中。

文字对白还会以另一种形式出现。玩家可能会偶尔发现一堵墙上写着字。这是开发团队在玩游戏的过程中为玩家提供关于故事的重要信息的最佳方法, 同时还为游戏增加了预示和密谋的层面。如果一个玩家走到一座寺庙的墙前, 看到上面有从前的一

《半条命 2》中主角戈登·弗里曼脸上坚定的表情不需语言也可表达其中的意味



Valve

《纸片马里奥》中的一段基于对白的文字

Nintendo of America, Inc.



很抱歉我给你写了这么长的信；我没有时间写得简短些。

——马克·吐温

7.3.3 游戏中的对白

虽然之前我们讨论的全部是应用于游戏对白的写作技巧，这里还有两条重要的区别要说明。在游戏里，你必须快速将信息传递给玩家。在一场好电影里，作者可能用3句话来说明的东西，在游戏里必须用一句话说明。这种精简浓缩式的写作是一项艰巨的任务。

NPC 对话

因为游戏中大部分对白都来自于NPC，所以要记住这些角色的身份和情绪状态，这点很重要。这些角色的位置在哪里，当玩家找到他们时，他们刚刚经历过什么？这个角色是一名刚刚目睹了残酷战争的士兵吗？这个角色是一个怪物还是一个魔法师？只有知道了他们是谁，他们发生了什么，玩家会如何与他们发生互动，你才能建立起真实的角色，让玩家可以与之互动。

试着做这样一个练习：首先想出一个字数任意的游戏说明书，然后把它们写成一句话。接下来，试着写下相同的信息，但这次要提到你打算用到的角色的所有特点。最后，根据游戏的主题和气氛再写一遍。现在，正是因为这个看上去微不足道的信息，你的那一句话突然变成了一个非常长的句子，你的整个游戏节奏被放慢了。接下来我们看看下面的示范，一个简单的3个字组成的句子，在加入更多角色时会怎样。

NPC:

向右转。

NPC 海盗:

喂！伙计，你得保证转向的是右舷，否则你就死定了！

位英雄写的字，这不仅预示着危险，并且为故事带来了另一个闪光点——令游戏体验更丰富。

当你需要保证玩家理解当前情况的时候，文字对白尤其有效。但是你一定要记住，要达到这个目的还会有其他富有创意与美感的方法。

欢迎使用俳句

半夜醒来(waking in the night);

灯已微弱(the lamp is low),

油已冻结(the oil freezing)。

——松尾芭蕉

要写好对白决不容易，根据游戏严密的限制来写对白更是需要练习。有一种写作形式和这种精简写作的方法有很多共同之处，那就是日本的诗体，俳句。这种诗歌形式和游戏写作的相似之处就在于，努力用几个字、甚至是有限的音节，写出有力的句子。第一句话只有5个音节，第二句则是7个，最后一句必须还是5个。作为一项练习，试着用这种方式写出一个角色。通过这种方式，你才能找到你所想要表达的信息的重点，并且写出更好的对白。

游戏对白另一个特别之处就是玩家为了获取信息，可能会回头找一个NPC好几次。因此，对白必须要根据玩家当时所做的事和作出的反应作出判断，提供出有效的信息。

下面是出自《51区》的一段对白。你会看到，玩家的一个行动需要有对应的许多对白。

莱米雷斯走到弹药库前，然后对话。

莱米雷斯：

我知道你在科学实验室的时候通常不会带枪，但我们这次可能需要它。

或

莱米雷斯：

还记得你和安哥拉的冲突吗？这次当然不是安哥拉，我们可能需要武器。拿起手枪，科尔。

提示1

莱米雷斯：

专家，你的手枪在那里！

提示2

莱米雷斯：

你怎么还不拿起手枪，科尔！

提示3

莱米雷斯：

Blizzard Entertainment, Inc.



《魔兽世界》中的NPC酒店管理员的对白是循环播放的。多次与他接触地话，玩家就会得到不同的对白片段，为游戏增加了真实感

现在该拿起手枪了，科尔。

当你拿起手枪时：

莱米雷斯：

科尔，到 crispy

莱米雷斯会走到左侧，指出 crispy

《51 区》的这段对白示范了游戏中的对白是如何区别于其他媒体的故事的。为同一个情况一遍又一遍地写出新鲜的对白，这只是游戏对白写作众多困难中的一种。

用新的方式传达老的信息，通过这种方式努力让多线程游戏的玩家保持新鲜感。这可以让玩家进一步沉浸在游戏体验之中。

大型多人在线游戏 (MMOG) 对白

Three Rings Design



真实而又不可预测的谈话构成了大型多人在线游戏中的对话，例如《海盜时代》

在本章开始的时候，我们讨论过对白和谈话的区别。在大型多人在线游戏中，游戏开发者面对的是完全不同的挑战。大部分角色是玩家控制的化身。游戏里不仅可能没有什么详细明确的对白——因为这是真正的谈话，并且是不可预知的，而且这些玩家作为角色留在游戏里对游戏环境还很有利，可以让其他玩家也沉浸在游戏世界里。

举例来说，如果你在一款大型多人在线游戏中的古罗马城里，其中还有凯撒和庞培，另一个玩家开始谈论麦当劳的特大号汉堡，对于那些努力沉浸在游戏的远古世界中的玩家而言，他们的游戏感被破坏了。通常，大型多人在线游戏对玩家来说，社交聚集的体验要超过真正的游戏故事体验。

7.3.4 写出优秀的对白

对白对于许多作者来说都是艰难的任务，通常在写剧本的时候，会找专门的对白作家来重写对白，或是对最终剧本进行修饰。当你没有足够的预算请昆汀·塔伦蒂诺 (Quentin Tarantino) 来重写对白时，洛约拉马里芒特大学 (Loyola Marymount University) 的电影剧本教授史蒂夫·邓肯建议，在写作的时候有几件事一定要考虑。

我认为《冥界狂想曲》(Grim Fandango) 中的曼尼·卡拉贝拉这个角色很有意思、很复杂，对白和其他游戏都不同。对白很新鲜、有趣，没有其他英雄之旅故事那样常见的陈辞滥调。我要向所有严肃对待对白的游戏策划推荐这个游戏，它很值得研究。

——Mark Terrano (微软 Xbox 游戏技术经理)

倾听

作者常犯的一个错误是，所有角色说的话听起来都差不多。并不是所有人都会用类似的方式说话的，所以下一次你到聚会或是公园，甚至是婚礼的时候，听听人们说话的方式。不要太在意他们说的是什么。想想他们是怎么说的，通过这种方式表达的是什么意思，以及你要如何把它做成有趣迷人的对白。下面是关于写对白时要如何去想、想些什么的建议。



Ben Bourbon

倾听人们的说话方式可以提高对白写作技巧

保持简短！

游戏对白最常见的问题不是写得很糟或是行为表现得很糟，尽管这两个问题我们也都有。最常见的问题是，游戏对白太过冗长。玩家拿起游戏机不是为了看或听长篇的独白或是对白。他们玩游戏是为了玩——玩是一种行动。大部分作者（当然包括我自己）都太罗嗦了。

——Warren Spector（交汇点工作室 总裁兼创意指导）

节奏

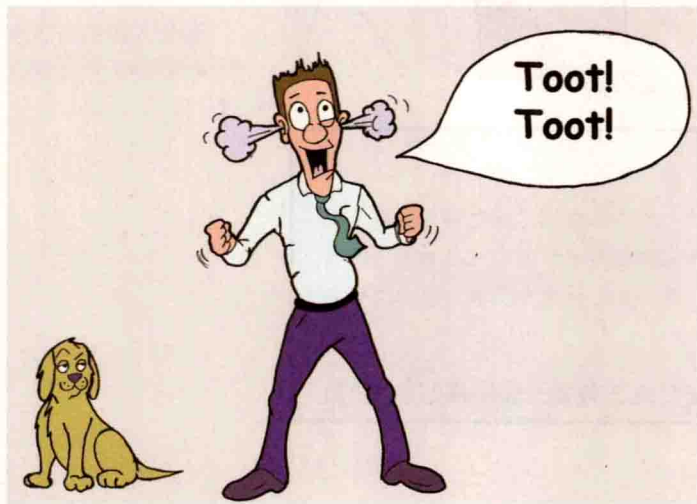
能够听出说话的模式之后，你就要试着听说话的节奏或是韵律。就像敲鼓一样，人们以不同的节奏说话。说话的节奏模式可以反映出一个角色，我们要把每个角色作为不同的个体，为其创建不同的对白模式。要考虑节奏的问题，一种办法是去听其他声音的节奏。想想看，一条大河的声音和潺潺溪流的声音有什么不同。美国南部的说话节奏比较慢，听起来更像河流，而布鲁克林的口音节奏比较快，更像是水溅急流的节奏，又快又猛。

不要打破悬疑

真正糟糕的对白（以及呆板的配音）会把你的游戏体验从有趣瞬间变成好笑。不论游戏多好玩，糟糕的对白都会破坏其中的悬疑，也就是那种紧紧吸引住你，让你忘记周围环境的东西。在电影院里，糟糕的对白会立刻提醒你，自己的座位有多不舒服，或是地板有多硬。在游戏里，你会从电脑的世界里被抛出来，意识到自己坐在桌椅前一直瞪着玻璃屏幕。成为虚构世界的一部分的感觉被破坏了。音效每响起一次，你就退缩一次。最后这就成为你对游戏的记忆。

——Patricia Pizer（4orty 2wo娱乐 首席策划）

人们说话的方式常常听起来像某些事物。例如，一个说话很快的拍卖人，可能听起来像火车的节奏



Ben Bourbon

弗兰克·卡普拉 (Frank Capra) 保持节奏

20 世纪 30 年代著名的导演弗兰克·卡普拉相信，所有的场景都保持着一定的节奏。在工作的时候，特别是拍喜剧的时候，他会让演员根据节拍器的节奏念台词。这么做可以把那些无关紧要的台词排除掉，同时让表演继续进行下去。在思考场景，特别是对白的时候，一定要确定节奏，或是试着用类似节拍器这样的工具来保持发展速度。如果你这么做了，你的对白就会有一种特别的风格，并且不会拖沓，因为你必须要用那些可以跟得上节拍步伐的语句。

在写对白的时候，记得要试着去用不同的模式和节奏。你的演员听起来会像喀嚓喀嚓响的铁轨上的火车，还是一辆运转正常的汽车引擎那样单调的声音？

词汇

之前提到过，对白中用词的选择会体现出角色的社会性和背景，甚至是他的智商。在电影《心灵捕手》(Good Will Hunting) 里，主角是哈佛大学的临时工，可以和那里的教授流畅地对话，但他仍然有着很重的南波士顿口音。这就告诉了我们，角色是一个聪明人，对学习有着强烈的渴望。

第一部《生化危机》、《细胞分裂》(the Splinter Cell) 系列，以及《意识世界》(Psychonauts) 的对白都很棒。对白并没有不自然，并且不论你在发笑（《意识世界》）还是被目标吸引（《细胞分裂》）的时候，对白都不会让你感觉侮辱了你的智商。对白很适合故事，并且随着游戏发展也没有被压制住。

——Kofi Jamal (游戏美术与设计 研究生)

不要破坏玩家的沉浸感

糟糕的对白是最容易破坏游戏带来的沉浸感的方式之一。只需要在关键时刻出现一句陈词滥调，突然之间你的玩家就从自己的角色中转移出来，然后开始评论这句话。我会用一种简单的测试方法来尽量避免发生这种情况：我大声读出对白的每一个字，如果有任何让我觉得不能用有意思的声音或语调读出来的东西，我都要重写。

——Richard Dansky (育碧软件 / 红色风暴娱乐 主要作者)

方言

方言是指某个地方的居民每天使用的常见语言。这可以体现你的故事设定的区域，同时进一步表现出角色。正式的语言应该类似下面这样。

男孩：

我要去看赛马。你要和我一起去吗？

在方言里，同样的话应该是这样说：

俺看比赛去，你去不？

有趣的是，作者在起草对白时经常依赖于更加正式的语言，即使他们自己不会那样说话。注意使用省略句，按照你平时说话的方式写对白。

俚语

俚语和方言有点类似，但更侧重于语言的表达而不是运用。俚语对表现角色的出生年代有着不容置疑的效果，同时还可以表现出故事的设定和气氛。在20世纪40年代的黑色电影里，角色可能会说出下面这样的话。

侦探：

哦，那个夫人真是有个好腿的热番茄，但我如果去惹她我就是14岁的吃奶小孩。

翻译：

侦探：

她是个有一副美腿的漂亮女人，但我不会那么愚蠢地卷进危险又违法的活动里。

当然，这两种说话对现代背景的故事没有什么作用，现代的俚语可能是这样的：

侦探：

那个小鸡脑袋回来了，但我打算86（取消）计划。

俚语的问题当然就是时效性。要在故事里用现在流行的东西，就意味着可能以后会看起来过时。最好是在尝试设定一个过去的年代时使用俚语。

提高游戏对白的质量

我们必须让游戏对白更接近于自然的对话。动人、爽快、精心打造的对白应该是主流，而不是像现在这样偶尔出现。专业的互动作家是打造游戏中精彩对白和角色的关键，并且可以通过生动的说明来深化整个游戏体验。我们需要开发出更好的工具，可以流畅地整合起剧本、声音、口形以及情绪化的手势，以减少开发成本。我们应该迅

速超越那种故事贩售机一样的NPC，只要一碰所有对白就会倾泻而出。我们需要在游戏的过程中体验到动人的对白和角色互动，而不是备注中的文字。

——Mark Terrano (微软 Xbox 游戏技术经理)

邓·达格罗 (Don Daglow): 如何写出了了不起的游戏对白



邓·达格罗 (暴风前沿工作室 总裁和 CEO)

邓·L·达格罗自从1988年公司成立起就在暴风前沿工作室担任总裁和CEO。暴风前沿最近的产品包括有《恶魔之石》(Demon Stone)和《指环王：双塔奇谋》。电子游戏界称他为“本领域史上最有名最受尊敬的制作人之一”。在暴风前沿成立之前，邓在Mattel公司的和信超媒体(Intellivision)游戏开发部门担任主管，在电子艺界担任制作人，并担任过Broderbund公司的娱乐与教育分部的领头人。他在1971年设计并编写出电脑上的第一款棒球游戏(现在记录在古柏镇的棒球荣誉厅里)，第一款主机角色扮演游戏(1975年《地牢》(Dungeon))，第一款模拟游戏(1982年和信超媒体的《乌托邦》(Utopia))以及第一款以电子邮件玩法为雏形的游戏(1989年为AOL制作的《量子空间》(Quantum Space))。他曾合作设计了电脑游戏荣誉堂的名为《天生好手》(1987年EA公司)的大型多人在线图画冒险游戏，为AOL(1991-97)制作了《无冬之夜》，以及第一个3D视角即时策略游戏《要塞》(Stronghold)(1992年SSI)。在2003年，他当选为交互艺术与科学学会指导者。同年，他因为“打破电子游戏行业定型成就”而获得经典游戏博览成就奖。他还曾在人类新声国家基金的剧本写作竞赛中获胜。邓在波莫那学院(Pomona College)获得写作学士学位，在克莱尔门大学(Claremont Graduate University)获得教育学硕士学位。

写对白的最小一个目标就是让它在游戏里隐藏起来。一个声音大喊：“小心！你身后！”你转身向一个恐怖分子开枪，此时他的大刀正对着你的喉咙。蹲在箱子下的时候，你向四周看了一下，然后听到一个声音大喊，“快出来！我们必须到地窖去！”你深呼吸，然后离开掩护体，在朝门跑的时候提高警觉，你知道那扇门后有你的任务。这样的对白就是有作用的，你依靠对话中的每一个字，因为它指导你在游戏中获得胜利。这样的文字虽然不会获得普利策文学奖，但是它能起到作用。

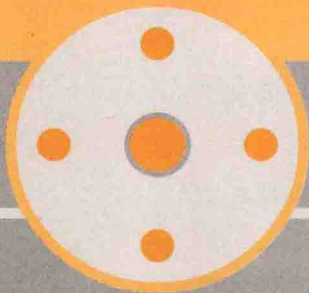
现在，想象一下说话人用兔八哥的声音说话。你听到“嘿博士，或许你应该看看你后面。”突然对话不是功能性的，也不是隐藏的了，你仍然会转身，在恐怖分子割开你的喉咙之前杀死他……但兔八哥在我的海军陆战队里干什么？整个气氛被破坏了，感觉就是不对劲。在戏剧训练中，作者和演员

学习到“自愿终止怀疑”(willing suspension of disbelief)，这个词是由诗人泰勒·科尔里奇创造的。

有时，你会在游戏设计文档中看到游戏的美术效果和音效可以做到多么好的假设。但是几百年来，演员都已经知道，如果在一个空荡荡的舞台上，没有道具，没有服装，没有化妆，一个30多岁的演员还是可以让观众觉得他们看到的是个80岁的老人。如果演员可以彻底成为自己的角色，他的角色让人感觉前后一致并且很有趣，那么观众会“自愿终止怀疑”，忽略这个年轻的演员，只看到那个年老的角色。

前面已经说过，游戏对话的第一个目标，就是不要破坏玩家可能已有的“自愿终止怀疑”。不幸的是，很多游戏都有着又长又陈腐的对白，或是对白的场景构思乏味。他们忽略了作家的经典名言“正确的短句远比冗长的演讲作用更大。”现在，回到我们的海军陆战队的例子。让我们假设游戏有着了不起的配音演员。10分钟前，一个名叫桑德斯的角色死了，在此之前他一直在你身边为了最后几个任务而战斗。他曾经在一次水陆突袭中救过你的角色的生命，你对他也有所了解，包括他有妻子和一个孩子。一直向你说话的队长对桑德斯很关注，对你也很关注。当队长喊“小心！你身后！”的时候，你不仅听到了警告，还听到他声音里的恐惧，那是对失去一个伙伴之后紧接着又再失去一个的恐惧。当他喊“快出来！我们必须到地窖去！”的时候，他可能再次沉着下来了，并且坚定地向着陆战队的目标前进。游戏设计师可以编写游戏脚本，让事件总是按这种方式进行，或是让队长的声音根据游戏当时发生的事情来改变。不论何种方式，游戏对白现在都推动了剧情，并且达到了“自愿终止怀疑”的效果。

现在，我们已经讨论了故事、游戏以及角色，让我们把这些组合起来。在接下来的一章里，我们会看到不同的故事，并演示如何把我们所学到的各种元素组合起来，创造出有趣的的游戏。



章节回顾

1. 为了确保游戏中角色的语言要素便于让所有人翻阅修改, 这些文件必须有音频格式, 也有文字格式。这就意味着, 写出一段独白或是对白只是工作的一部分, 这些工作非常重要, 可以通过语音的制作来支持你的角色。想出3种配音方式, 对应你的3个主角(还有你的旁白讲述人)。列出每个角色的语气、语音、音量、音质、语调, 以及其他可以反映角色性格和风格的特征。

2. 为游戏最初的剧情动画写出一页长的叙述性独白。这段动画会把玩家带入到大致的背景故事中, 介绍游戏的前提, 或是着重说明主角的背景。

3. 对白有很多目的, 都是什么? 对白用何种方式可以成就游戏或是破坏游戏? 在你的原创游戏故事里, 说出3个场合, 你认为在其中使用对白很重要。为什么你认为对白对这些场合很重要? 你怎么保证对白能够完善你的故事而不是破坏你的故事?

4. 在准备角色对白的时候, 试着写一些你的3名角色可能说出的排句。确定出你的角色可能说出的排句的每一行字。把整个排句当作一次对话来思考。现在想想一下, 这个排句会在作为对白出现在场景动画中。你想象出在这个场景中会看到什么了吗?

5. 构造一个长5页的场景, 其中至少要有2个游戏角色。确保其中一个角色是玩家角色, 另一个是非玩家角色(NPC)。你要如何区分为玩家角色写的对白和为NPC写的对白?(注意: 你不是在写一个线性的场景动画, 而是一个玩家可以自由控制化身的场景。)

第三部分 游戏玩法

第 8 章 游戏玩法和剧本

将挑战和策略整合到游戏故事中去

章节关键主题

- ☆ 剧本和游戏玩法要如何结合起来？
- ☆ 游戏理论是怎样应用于戏剧性的内容的？
- ☆ 游戏是如何运用时间和空间的？
- ☆ 关卡和环境设计的重要之处是什么？

所有的动物都会自己玩耍。狗玩是为了理解自己的社交指令，猫玩是为了练习捕猎，人类玩是为了模仿文化环境。所有这些玩耍的行为都是为了娱乐。当小孩子玩扮家家或是警察和强盗，他们玩的游戏是严格遵守现实世界的规则的。即使如此，在游戏里还是有着大家达成共识的伪装或是虚构的成分，我们都知道如果我们用手指装作枪的样子向强尼开枪，他是不会真的死掉的。游戏是幻想的殿堂，是学习的手段，但我们决不能忘记，它应该总是好玩的。当我们坐下来玩游戏的时候，我们自己可能没有发觉，我们沉迷在故事中，这个故事是由我们自己设计的。尽管我们很少听到有人说“这个故事玩起来很有意思”，电子游戏应该能够让玩家去玩故事。为了让这种“故事玩法”更有趣、更引人入胜，游戏必须在基础设计之中结合挑战和策略。要做好这一点是个艰巨的任务。除了在游戏中讲故事这样的基本挑战之外，还要让故事和游戏的玩法有意思。这不仅能让玩家高兴，还能让他们一直玩完整个游戏。在本章中，我们会看到如何使用游戏的基本设计元素，以及如何把它们结合在剧本里，让故事更有趣、更迷人、并且决不能忘记的是，要好玩。

如果一张图片胜过千言，那么5秒钟的游戏也应如此。

——Chris Avellone（黑曜石娱乐 首席创意干事兼首席策划）

8.1 游戏玩法中的冲突

我们已经学习了驱动所有故事发展的冲突。冲突同样可以推动游戏玩法的进行，并且，通过这种方式帮助创建起游戏故事。没有冲突，我们就没必要去看故事，也没必要去玩游戏。

游戏玩法就是所有与指引玩家在游戏里前进有关的东西。在国际象棋中，游戏的玩法是移动棋子，获得策略胜利，但也包括要观察你的对手，计算他的策略，确定他的下一步行动不会破坏你的打算。游戏也是这样进行的，直到最后的胜利者出现。游戏的玩法可以归结为和冲突的遭遇。

帕特丽夏·皮泽 (Patricia Pizer): 主动的游戏故事

帕特丽夏·皮泽在1988进入游戏行业，在Infocom公司开发没有图形界面的游戏。在接下来的10多年里，她曾在Boffo游戏、THQ/GameFX、CogniToy，以及Harmonix音乐公司工作过。帕特丽夏在涡轮娱乐作为创意指导开始参与大型多人在线游戏的制作，之后曾在育碧软件和迪斯尼的VR工作室工作，制作了《卡通城OL》(Toontown Online)以及即将上市的《加勒比海盗Online》(Pirates of the Caribbean Online)。目前，帕特丽夏在4orty 2wo娱乐设计虚拟现实游戏，她就是喜欢玩游戏。



帕特丽夏·皮泽
(4orty 2wo娱乐 主
策划)

传统的故事都是线性进行的，事件和一些细节都是按照一个特定的顺序说明的，这是为了给人留下最强烈的冲击感。在一起神秘的谋杀事件中，如果你在第二章就发现了凶手的身份，这个故事就不那么吸引人了。那些没有揭示出来的事和已经揭示了的事一样重要。

在游戏故事里，玩家需要控制这个揭示故事的过程。你不能愚弄玩家，让他们以为自己在控制，玩家自己会分辨。如果游戏太过单一，就会让人感觉好像在坐旋转木马，一切都按轨道进行，完全不能摆脱这种被紧密控制的感觉。在游戏里，对故事积极参与的感觉很关键。这确实是个艰巨的任务，我们通常都会失败。

当一个人在玩游戏的时候，你作为作者是无法控制那些已经说明过的内容的。举例来说，电视可以通过严密的剪切来插入广告，让它不会影响到故事基本的流程。小说中的章节就是自然停顿的地方。玩家可能选择在故事中不合时宜的时间点离开你的游戏，或是在那个点上丧失了继续游戏的动力。这真的会改变故事的性质。故事应该是主动的，而不是被动的。

想象一下，你是一个电视游戏中的角色，这个游戏是远古玛雅时代的。玛雅人的文化十分先进，同样也十分嗜血。奴隶制度、杀戮、人类祭祀都出现在古玛雅。此外，玛雅人很喜欢运动和游戏。战士在一个类似于今日的足球场一样的场地举行比赛。不幸的是，失败者面临的不仅仅是给胜利者买一杯啤酒，他们通常都献身给了神！

玛雅民族复杂而残忍，科技发达但又迷信，和很多的现代民间文化很相似。但是和大部分古文明一样，玛雅人很排外，和其他民族的战争不断，例如托尔特克人。当所有这些信息加在一起之后，一个丰富有趣的游戏背景故事出现了。加入一点神秘和魔法，就有广阔的空间可以做出好玩的游戏。

现在我们已经确立了故事背景，想象一下你就是英雄。你作为一名阿芝台克战士被魔法传送到了玛雅人的环境中。你身上武装有太阳神亲自铸造的几把特殊的宝剑。不仅如此，你还接受过古人的训练，准备把你送入战场。当你到了尤卡坦半岛的丛林，准备和玛雅人战斗时，一些奇怪的事情发生了。他们邀请你和他们共进晚餐。你可能害怕这是个陷阱。但是，他们给你的食物和自己吃的完全一样，因此你相信食物没有毒，结果也确实如此。然后，他们给了你他们所有的黄金、魔法浆液以及巧克力，接着他们把你送到下一关。你在进入下一关的时候猜

想游戏会更难玩了，然后你遇见了一个三头巨人（一个boss），并且他十分饥饿。你做好了最坏的准备，但他也邀请你一起吃点烤肉，然后高兴地把你送到下一关。游戏的前景一直这样延续下去。完全没有任何冲突。甚至最终boss也帮助你获得胜利，万岁——你就这样胜利了。

当然，我们永远不会看到这样一个游戏。为什么会有人花自己辛苦赚到的钱去买一个不需要玩家获胜的游戏？当然你也胜利了，但是这胜利不能让人满足，因为这不是自己获得的，你准备花上几个小时进行的娱乐突然消失

如果你在游戏中遇到这样一个怪物，你认为会有冲突发生吗？对冲突的需求是游戏体验的关键所在



Ben Bourbon

了。你可以选择再玩一遍，但不会有什么不同，那你为什么还会去玩？在这个游戏里，我们没有制造任何冲突。因此，这个游戏并不是一个真正的游戏，并且，即使只把它当成一个故事来看，这也不是一个有趣的故事。

现在我们从另一个角度来看这个游戏。这一次，你在进入第一关的时候就被周围的箭射死。你甚至没办法体验大部分的冲突，因为游戏太难了，并且非常不公平。这也不是一个鼓舞玩家的游戏。那么我们要如何用充满挑战又有趣的方式来处理冲突呢？平衡。

沃伦·斯波克特 (Warren Spector): 游戏平衡与故事

沃伦·斯波克特在西北大学获得演讲学的学士学位，在德州大学获得无线电—电视—电影学的硕士学位。1983年，沃伦尚未拿到信息学博士学位的时候，在史蒂夫·杰克逊游戏公司制作了多种桌面游戏、角色扮演游戏、观众选角扮演书籍以及小说，并在那里提升为首席编辑。1987年，他加入了TSR公司。1989年沃伦进入了Origin Systems公司开始制作电子游戏，合作开发了《创世纪6》(Ultima VI)以及《银河飞将》(Wing Commander)，独立制作了《创世纪：地下世界1&2》(Ultima Underworld)、《创世纪7：蛇岛》、《网络奇兵》(System Shock)、《荣誉之翼》(Wings of Glory)、《坏血》(Bad Blood)、《火星之旅》(Martian Dreams)以及其他一些游戏。



沃伦·斯波克特
(交汇点工作室 总裁
和创意总监)

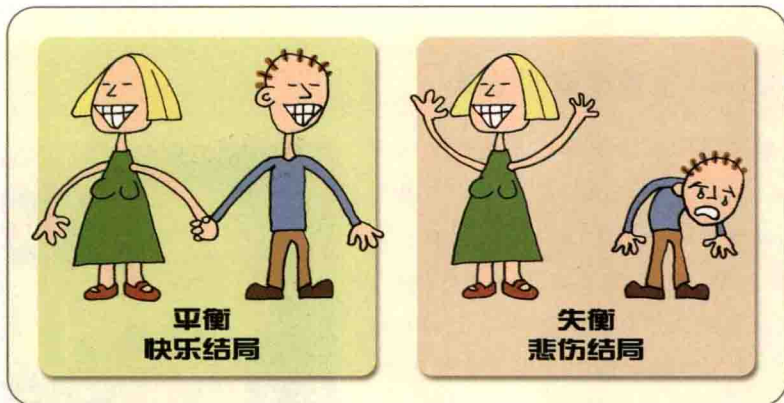
1997年，在奥斯汀的LookingGlass工作室担任了一年的总经理，以及《神偷：暗黑计划》(Thief: The Dark Project)的制作人，之后沃伦进入ION Storm奥斯汀公司。他是2000年6月发行的获奖动作RPG《杀出重围》的项目总监，该游戏在2001年重新发行年度游戏版本，并且在2002年作为《杀出重围：阴谋》移植PS2。作为工作室的总监，他监制了2003年12月发行的《杀出重围：看不见的战争》，以及2004年6月发行的《神偷：死亡阴影》。他在2004年11月离开了这家公司，建立了一家独立的游戏开发公司——交汇点工作室，由他担任总裁和创意总监。

一个游戏要如何平衡游戏玩法和故事这两个经常冲突的特性，正是一个游戏与其他游戏的不同之处。没有两个游戏是相似的。

考虑这个问题的传统方式是翘翘板平衡法：游戏越是做得像故事，互动性就越少，越是像游戏，可讲的故事就会越少。

我考虑问题的方法则不同，思考一下游戏故事的哪些方面是属于开发者

完成的，哪些是由玩家完成的。更详细地说，我会把故事流程和故事本身做得看上去有所区别（但实际不是）。故事流程包括了游戏中的重大事件，是由开发者决定的，而其中时时刻刻的变化却属于玩家。开发者为玩家提供游戏中选择的内容，让玩家可以打造自己每时每刻独一无二的体验，并成为独一无二的故事。



Per Olin

8.2 平衡

在戏剧中，喜剧的定义是平衡地结束，悲剧的定义则是失去了平衡地结束。在这两种情况下，故事开始的时候，情况或是角色都是不平衡的（例如，存在着问题）。

在莎士比亚的《哈姆雷特》中，年轻的王子哈姆雷特必须从学校回

家参加父亲的葬礼。当他回到家时，他发现自己的叔叔已经和母亲结婚了，并且夺取了丹麦国王的王位，而那本来应该是属于年轻的哈姆雷特的。如你所见，当英雄到来时，这个世界已经失去了平衡。除此之外，哈姆雷特处在劣势，因为只有他怀疑这是个肮脏的骗局。不仅如此，他是惟一的王子，他的母亲答应嫁给他的叔叔，也就是接受他的叔叔作为国王。更令人感到耻辱的是，如果他试图纠正错误，那么别人会误以为他想获得王位自己当国王。由于哈姆雷特的问题，整个世界失去了平衡，他的问题引发了冲突，并创造出一个伟大的故事。

戏剧化的平衡

我已经写过自己的场景动画经验分享。场景动画在现在的游戏里已经普遍使用了，其中90%通常是动作动画，10%是“你杀了我的主人，我要杀了你！”这样的内容。但我们真正需要领悟的是，如何为游戏带来戏剧化的平衡。当你玩单机游戏的时候，你不必停下来看什么火箭从山的一边撞过来，发出有节奏的特特声打断人们说话。游戏玩起来是完全自给自足的，因为你相信游戏中的钱就是钱，你的塑料小旅馆就是旅馆。游戏就是故事。伟大的神明就在前方等待着有人可以组合起来当今游戏的动作元素、下一代可能的电影硬件，以及让游戏戏剧性地自立起来的想法。关键在于让玩家有一些有意义的事情可做。

——Sheldon Pacotti（“秘密关卡”公司 游戏设计师）

《半条命2》：感愤与游戏玩法交织

在例如电影这样的线性媒体中，我们通过移情于不同的角色来获得情感体验。当我们认同角色之后，不论他们根据自己的情绪做了什么，我们都会感同身受。

在游戏中，我们同样有这个能力去认同NPC，但这不是游戏情感力量的主要源泉。我们应该做的是，把情感和游戏玩法通过各种不同方式交织起来，让玩游戏的体验充满了感情。

举例来说，在《半条命2》里，有一个情节是你练习使用反重力武器。一只巨大的名叫“狗”的机械动物像狗一样在周围跳来跳去，并发出狗的声音，它被革命者/黑客Alyx操纵着。

狗会投掷出你要瞄准的目标物，Alyx会做出不同的评论，鼓励你和狗。

最后，你在游戏里很清楚地：

■ 和狗一起玩扔东西捡回来的游戏。

■ 通过这么做，你学到如何使用反重力武器。

但是，有着数不清的技巧可以让游戏吸引玩家充满感情地投入其中：

■ 假设坏脾气的Alyx对你很温柔。

■ 这种温柔让你和她更加贴近。

■ 你很享受这种喜剧式的反转（接狗丢的东西玩，而不是反之）。

■ 和狗玩的过程让你和它有了情感联系。

■ 情节突然扭转，局势变得可怕起来，这种游戏的状态结束了。

你和Alyx以及狗的情感联系成为后面游戏玩法中的一个元素，当狗充满热情地去救Alyx的时候，你也更加渴望自己救出她了。

总之，游戏玩法和情感此处不可分离，它们紧密结合起来了。这种情况在游戏中会周期性地出现（但不是持续性的）。

——大卫·弗里曼（自由人联盟 转载）



Valve

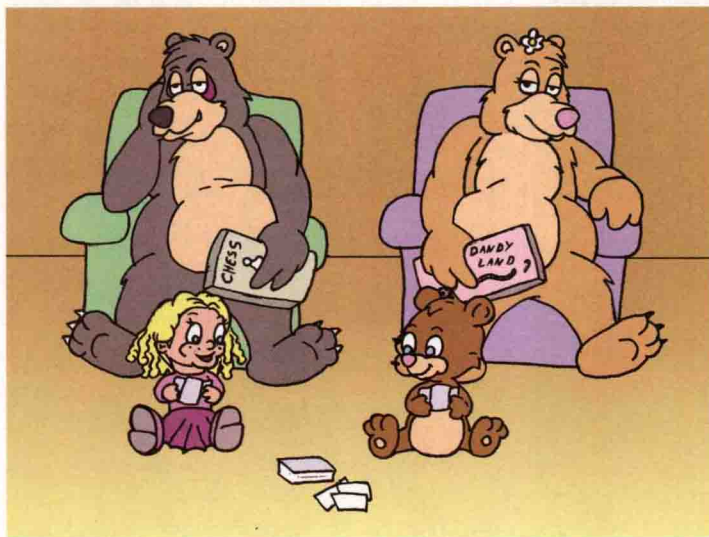
游戏平衡

游戏中的平衡是由玩家感觉到的。游戏必须表现得一致、公平，并且最重要的是有趣。游戏中的平衡可以分为两类：静态的和动态的。

静态平衡

（民间故事中的）金发姑娘发明了一种游戏，既不太难，也不容易，而是正好

要保持游戏中的静态平衡，所有玩家的游戏领域必须平等。静态平衡是游戏世界的构成，也是它的规则。玩家加入了游戏领域，导致游戏中的失衡，有时玩家也要负责维持静态的平衡。下面是维持静态平衡的几种方法。



Ben Bourbon

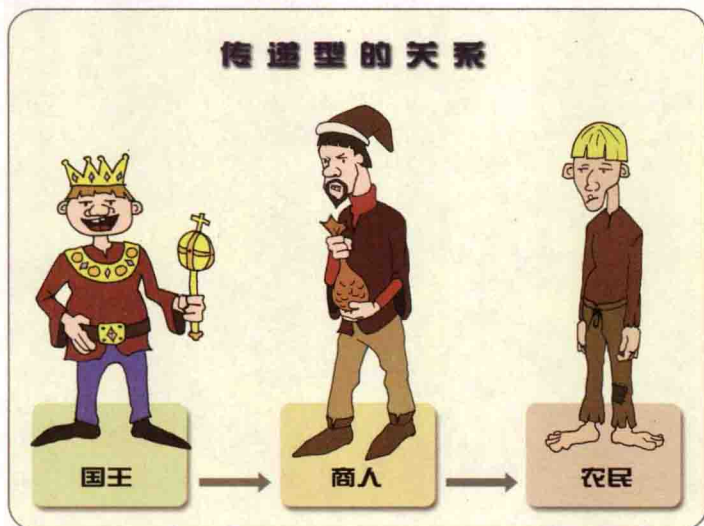
对称法

在有的游戏里，玩家在开始时的所有条件必须是平等的。想想棋盘在游戏开始之前的完美对称。这正是静态平衡的完美体现。

如果想要把这样的平衡应用到所有类型的游戏里就很愚蠢。很多游戏（例如把军队当作资源的策略游戏）在开始的时候就失去了平衡，因为敌对方很少能得到相同的补给。

传递型的关系是线性的，状态不可改变

对称法常和资源联系在一起，二者的关系可以分为两种：传递型的和非传递型的。



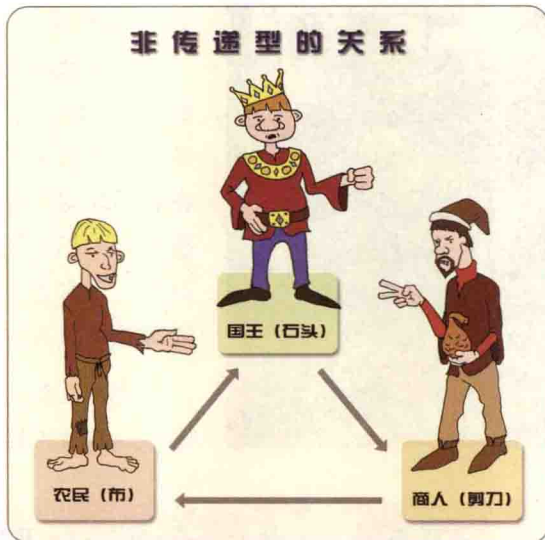
Per Olin

传递型的关系是两种或两种以上资源的一种单向关系，可以通过分级情况来表示。国王是比商人更有权力，而商人比农民更有权力。农民没有超越任何人的权力，或许他的狗除外。这是一种线性的分级关系。

举例来说明非传递型的关系：经典的老游戏石头剪刀布。在这个游戏里，石头可以击败剪刀，剪刀可以击败布，布可以击败石头。这种关系是循环的，而不是线性的。

这种循环式的关系我们在传统故事中更为常见，其中失败者成为最了不起的大人物，通常是通过艰苦努力获得了重要的能力。

这对游戏同样有用。让我们再想一下国王、商人、农民的结构。在一个阶级分明的国家里，国王实施不公平的统治，谁也无可奈何。如果这个国王是一个电视游戏中的boss，玩家就是农民，然后玩家可能必须要赚钱、寻找，或是学习击败国王boss的能力。



Per Olin

非传递型的关系是循环的，低层的可以击败处于更高层的

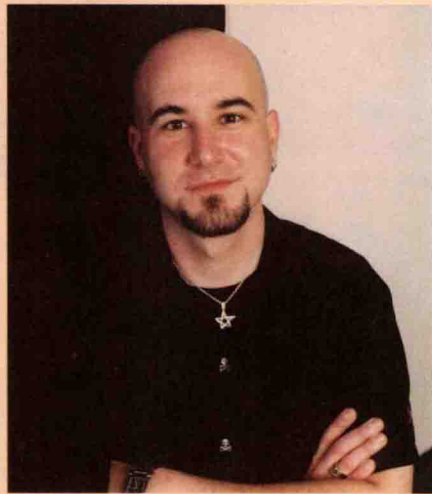
斯塔尔·隆 (Starr Long): 关于互动式的故事讲述

斯塔尔·隆从事游戏行业已经超过10年了。他作为项目总监，和理查德·格里森一起制作了获得商业成功的《网络创世纪》(Ultima Online)。斯塔尔在 Origin Systems 公司从《银河飞将》、《创世纪》以及其他很多游戏的质量担保人开始一路晋升。斯塔尔是《网络创世纪2》的制作人，他最近和理查德·格里森一起为韩国网络游戏公司 NCsoft 制作《Tabula Rasa》，该公司是世界上最大的网络游戏《天堂》的制作公司。

故事对游戏体验极端重要。即使有了一切娱乐内容，游戏还是不可信。你必须让玩家感觉自己在一个真实的、不同的环境里，故事是其中的关键要素。

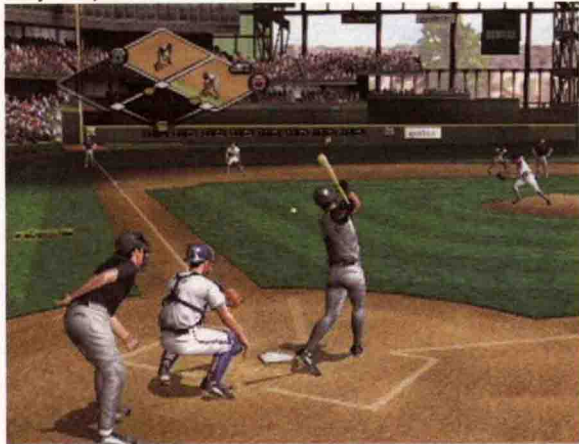
游戏玩法永远是第一位。我相信剧本应该是为游戏玩法服务的。也就是说，糟糕的剧本会扼杀好玩的游戏，因此你必须在二者之间达到一个平衡。游戏中的故事必须是互动性的，玩家要相信这是他们的故事，他们有能力决定故事的结局。

我希望在未来游戏能够具有更强的互动性。现在，故事还是线性的，完全由游戏策划事先决定。我希望最终我们可以创作复杂的故事，能够真正根据玩家的决定改变故事发展方向，而不是用任何方式来事先定好。如何才能做到？如果我知道的话，我早就这么做了！



斯塔尔·隆
(NCsoft 制作人)

Sony Computer Entertainment of America



在类似《MVP 棒球 2006》(MVP Baseball 2006) 这样的运动游戏里, 一个牺牲击打可以让跑动球员在击球手退场后获得优势。这就是一种交换

斯蒂芬·海德
(Midway 奥斯汀工作室
软件工程师)

交换法

当玩家必须牺牲某些东西来换取另外一些东西的时候, 就可以采用**交换(折衷)**法了。这么做通常是为了更远大的目标。再次回想象棋, 有时棋手为了在后期取得更好的策略性布局, 会牺牲一枚棋子。交换法对大部分游戏都很重要。甚至在标准的格斗游戏里, 玩家也会牺牲或是用自己的生命值来换取击败游戏中敌人的信息。

交换法能让游戏更有意思, 并且吸引住玩家。确保你的游戏中结合了有意思又有难度的交换法。

斯蒂芬·海德 (Stevan Hird): 戏剧化的游戏玩法



斯蒂芬目前在 Midway 奥斯汀工作室工作 (之前是 Inevitable 娱乐公司), 刚刚完成了《51 区》和《哈比特人》。在 Inevitable 娱乐公司之前, 斯蒂芬曾在 Acclaim 娱乐公司工作了好几年, 他作为技术小组的一员参与制作过很多游戏, 包括《恐龙猎人》(Turok)、《全明星棒球》(All Star Baseball) 以及《四分卫俱乐部》(Quarterback Club) 系列。

斯蒂芬在加拿大出生并接受教育, 之后在许多地方生活和工作过, 包括金斯敦、范库弗峰、拉斯维加斯以及奥斯汀。目前传言他会到一个秘密的、戒备森严的地方 (可能在地下) 从事新图像技术。

游戏中故事的重要性凌驾于诸多关卡之上。重要性的尺度是根据游戏的类型和玩家的参与程度决定的。在故事为基础的游戏里, 玩家通常可以选择不去看文字说明和游戏资源, 例如书、信息或是卷轴。玩家有时可以选择跳过场景动画或是游戏中的剧情动画。

要让玩家进入状态, 或是至少得到了足够的信息, 游戏必须面对故事的需求, 故事的元素必须要向玩家讲出, 并且通过多人交互的方式来加强。从门后或墙角偷听到的对话, 关卡预告, 同盟者从高处发出的无线电报, 以及游戏中固定的任务或是杂志, 这些都是将玩家结合到故事中的手段, 不论游戏每段中间的间隔有多久, 都可以把玩家再次带入到游戏中。游戏中的故事和传统媒体的不同, 游戏的故事需要以复合的方式讲出, 以确保玩家不会在游戏世界中迷失。

联合

玩家可能会联合某些资源,以获得更高的集体目标。这种情况在玩家可以合作的游戏中经常出现。在游戏《神奇四侠》(Fantastic four)中,玩家可以作为团队进行游戏,在面临危险的时候,他们独特的角色力量可以联合起来。在《魔兽世界》这样的大型网络游戏中,玩家公会联合了玩家的力量,去击败敌人,完成任务目标。

让玩家联合资源可以为游戏增加黏合力,对玩家而言很有意思。和某一个玩家一起合作击败共同的敌人,往往比直接和朋友竞争更有意思。一定要思考一下你的游戏要如何结合这种联合式的玩法。



Blizzard Entertainment, Inc.

在《魔兽世界》中,玩家可以通过团队合作联合资源,在游戏中升级

你曾经比赛过吗?

思考篮球比赛开始的时候。场地两边有相同数目的球员,他们面对相同的规则和来自同一个裁判的相同判决。比赛在开始之前处于完美的对称状态。但是,一旦比赛开始,这种对称就结束了,每个球队都有不同的优势,包括谁在控球,谁有更强的球员。这些因素为比赛带来了动态变化,一旦比赛或故事是动态的,就会更引人入胜。

动态平衡

一旦游戏加入了玩家的行为,动态就出现了,平衡也因此改变。玩家可以通过做以下几件事影响游戏的平衡。

- **破坏**: 游戏开始时是平衡的,玩家的目标就是破坏平衡,获得胜利。
- **维护**: 游戏开始时曾经是平衡的,但是对手或其他外来力量试图破坏平衡,因此玩家要维护平衡。
- **重建**: 游戏开始就处于不平衡的状态,在这种情况下玩家的目标就是重建平衡。

由玩家推动的动态平衡让游戏充满挑战性又有趣。更重要的是,动态平衡是让游戏故事持续前进的好办法。

避免“好莱坞情结”

游戏玩法就是你在游戏中的实际行为。不是你看到的，也不是你听到的。不是盒子背后的印着的“你会感觉……”的说明。它是你实际上花时间所做的事。游戏说明上印着，这是一款精彩的竞速游戏，你要从邪恶的吉普赛人手中救回爱人，但你花了95%的时间赶着一辆四轮马车沿路前进，小心避免陷入雪中。这游戏并不是一款精彩的竞速游戏，它是一个冬天驾驶马车的模拟游戏，因为玩家在游戏里就是这么玩的。这是你花时间在做的事情。“故事”（注意引号）有时会转移开发团队的注意力。首席策划可能会在创作剧本的主要结构时感到兴奋，并且开始想：“我们要创作一个像好莱坞那样的电影！”团队都被“好莱坞情结”迷住，原本需要关注的游戏玩法的品质于是被忽视了。团队最后做出了许多看上去很精彩的小电影，但玩家在游戏中能做的大部分事都无法令人满意。

——Don L. Dalow（暴风前沿工作室 总裁兼 CEO）

《无冬之夜》(Neverwinter Nights)：平衡游戏与故事



Atari Interactive, Inc.

Atari公司的《无冬之夜》系列坚持了游戏玩法与故事之间稳固的平衡，尤其是考虑到它是一款重度角色扮演游戏，故事、内容以及角色都很丰富。平衡的基础来自于由无数游戏特性支持的故事，以及强大的工具，能让玩家从开始就选择大量独特的角色、能力、结盟以及武器，但仍然在游戏结束时达到事先预定好的1至2种结局。给予玩家很多选择（例如小游戏、任务，以及对话选择），但要始终确保不论玩家做出何种选择（或是拒绝），游戏事先定好的结局都和这些因素牢牢绑定，而不会出现随机结局，这样就能达到上面的目的。

——马克·塞德沃（创意顾问兼美术总监）

8.3 制造紧张感

从静态平衡到动态平衡的变化过程中，我们发现了紧张感在这里的用途。故事的平衡可以通过紧张感获得，当两个敌对角色想得到同一样东西（对立的统一）的时候，这种情况就发生了，冲突因此产生。

还记得前面章节中提到过的凯撒和庞培吗？他们想要同样的东西，而无法达到和解。没有和解，就有了冲突。戏剧性的紧张感来自于冲突。

让我们快速看一下凯撒和庞培的冲突和平衡。两个角色都有强烈的愿望，都想统治罗马帝国，虽然他们的愿望是平等的，他们的力量差距却很悬殊。庞培的军队不仅人数众多，而且武装精良，并且整个帝国支援他们，他们对付任何反叛者应该都没有任何问题。从另一个方面来说，凯撒只有很少的军队，5年不能进入罗马甚至意大利。尽管凯撒努力获取元老院的欢心，他依然没有得到权力。如果我们看看记载的史实，很明显庞培应该可以镇压帝国的任何起义，包括他自己的一个将军发起的叛乱。

即使如此，凯撒还是获胜了，并且最终成为了惟一的皇帝。当平衡看似倾向于庞培时，这又是如何发生的呢？凯撒很明显是失败者，但有些因素令平衡变得不寻常。首先，庞培的古罗马军团分散在帝国各处，而凯撒的则集中在边境。庞培必须集中他的军队，这给予了凯撒时间上的优势。其次，庞培的军队很多年没有经历过苦战了。他们都很软弱，并且缺乏训练，而凯撒的军队都有艰苦作战的经验，并且准备好进行战斗，这增加了凯撒经验上和勇气上的优势。

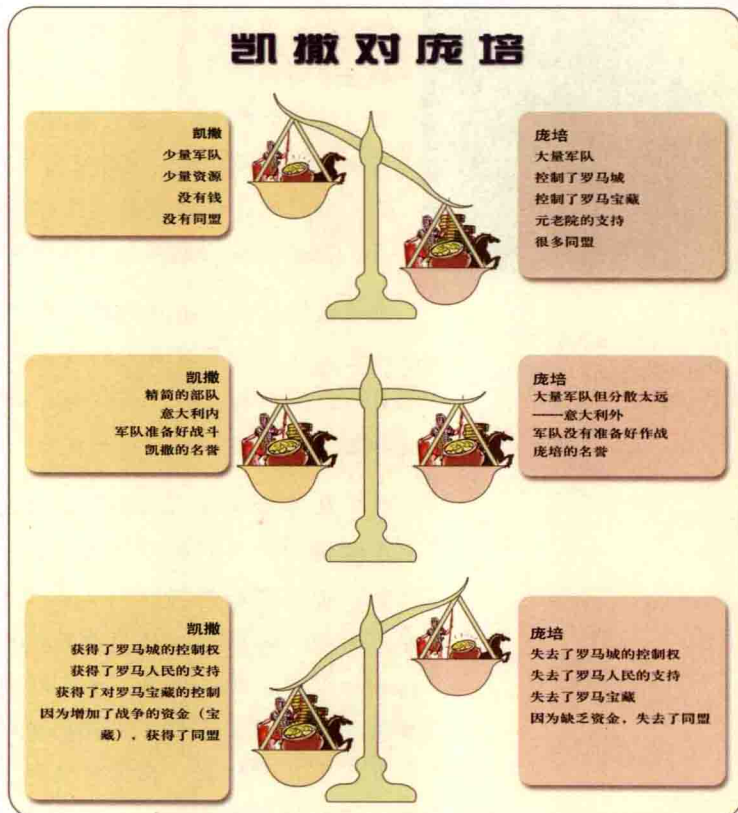
最后，当庞培从罗马城策略撤退时，他忘记了农神庙下的罗马宝藏。凯撒很快利用了这个错误，获得了重大的经济能力，可以购买更多的士兵、武器，以及最终的权力。

在凯撒对庞培的故事中，紧张感通过权力平衡的变化体现出来

所有这些因素平衡了冲突。没有这个平衡，冲突会变得一边倒，一方可以轻易获胜，造成故事很无趣。

让我们快速看一看凯撒和庞培的游戏平衡性。直到凯撒穿过边境（卢比肯河）的那一天为止，罗马帝国处在静态的平衡，当凯撒过河之后，这种平衡就变成动态的。假定你现在是凯撒或者是庞培。如果你是凯撒，你的目标是支配当前的帝国，摧毁庞培，紧张感由此而来。如果你是庞培，你的目标是维持你的国家内的秩序，紧张感由此而来。为了维持平衡（让它处于静止状态），你必须打败敌对力量凯撒。

我们已经设立出了游戏是不对称的，因为庞培的资源要远多于凯撒的。庞培的目标是通过联合帝国中的资源



来重建对称。当这个行为不起作用的时候，庞培必须做出**交换**（折衷），撤离罗马城，从而和东部联盟做交易，获得进一步的帮助。庞培的撤退命令是一种交换，为了获得更多的军队和支援。但糟糕的是他忘记带上用来买自己急需的军火的钱。

在凯撒打败庞培之后，他实现了自己的目标：统治帝国。现在轮到凯撒为帝国带来平衡了。他必须重建罗马城的秩序，否则罗马人民会起义。

上面的一个例子为你示范了如何通过冲突和平衡运用紧张感，但你要如何创造游戏中的平衡，让它有趣、公平、好玩呢？首先，你要定下那些规则。

大卫·杰夫 (David Jaffe): 游戏特有的故事机制



大卫·杰夫（圣莫尼卡索尼电脑娱乐国内开发工作室 创意总监）

作为创意总监，大卫·杰夫要为游戏的视觉效果负责，确保画面风格在游戏制作过程中保持不变。大卫制作了脍炙人口的《扭曲金属》(Twisted Metal)，并担任了《战神》的指导兼首席策划。大卫最初是一个充满热情的电影导演，但是，在他等待准备开始制作的不同电视游戏展示时，他进入了游戏行业，在索尼图形软件担任测试员，并且一直留在那里。大卫相信，电子交互的出现，将会是游戏史上最重大的事件，他期待着游戏的销售能够全面数字化。大卫列出自己最喜欢的游戏，包括有《俄罗斯方块》、《杀出重围》(Deus Ex)、《时空战机》(Time Pilot)、《太空射击战》(Gyruss)、《时空之门》(Out of This World)，以及《Ico》。在不工作的时候，这位阿拉巴马州伯明翰的小伙子喜欢电影、漫画、短途旅行、冥想、讨论政治，当然还有玩游戏。

游戏故事只有在游戏的过程中讲出来才有意义。场景动画很好，是一种可以传达出故事的简单易用的方式。但是这不是互动的故事讲述方式，那只是玩游戏，然后放电影。我认为，故事型游戏的未来就在于把游戏玩法溶合在故事里。下面是一个示范的例子：

想象玩家扮演一名消防员，冲进了一座燃烧建筑里的楼梯上，希望能够救出被困的平民。他一边奔跑，一边跳过楼梯上的裂缝，并用斧子铲除障碍物，他听到恐惧的人们发出的哀求声和尖叫声从头顶传来。当他到达走廊尽头的一扇门前，玩家清楚地看到卡住的门猛烈地晃动着，就好像有人在另一边挣扎着要出来。我们听到一个小孩从门后的叫声，同时玩家可以清楚地看到门上写着“安妮的房间”几个彩色的大字，并且门上用大头钉钉着几张孩子的画。在这种情况下，故事在互动的空间下自然地讲述了出来，宛如你置身其中。故事不是通过对话或编辑讲出来的，而是通过场

景和音效的设计表现出来。对我而言，这个游戏的体验令我感同身受，仿佛我就是故事中的明星。

这种游戏中的故事讲述方式在今天的许多游戏中都可以看到，但问题是即使是现在的游戏中的故事，也还是非常普通。技术都已经设计完成，并且应用在现在的游戏里，但现在我们需要的是有游戏感的人来指明如何用一套游戏中的故事讲述工具来激起玩家的情感回应，这套故事讲述工具包括：场景设计、音效设计以及摄像头设计。

通过游戏玩法机制表达故事是问题的另一方面，也是十分有趣的一方面。我们在把故事和要求玩家执行的游戏任务结合起来之后，要如何推动故事或是角色向前发展呢？在《战神》中，我们让克雷多思（英雄）牺牲了一个无辜的士兵，通过这种方式展示出角色有多么残忍。这个用士兵来祭祀的过程也是游戏玩法的一部分（克雷多思必须在和敌人战斗的同时推动一个笼子到山岭上，笼子里关着恐惧的士兵）。在这种情况下，不仅玩家被吸引住了，同时还揭示出克雷多思性格中的一面。我喜欢游戏的这一部分，觉得它真的丰富了游戏体验。但很难再想出更多这样的例子了。我不确定这是否是因为我需要和作者一起工作，创作出更多的玩法和故事结合型的关卡，或者是因为这真的是一件很难做到的事，在同一个游戏里，当游戏玩法和故事讲述或角色发展结合在一起时，你不可能有太多这样的灵光一现的机会。

8.4 规则

每一个世界（不论真实的还是虚构的）都有规则，每一个游戏世界也都有规则。真实世界的基本规则是什么？重力。事实上，这是非常重要的一条规则，被当作了定律，同时这是一条很好的定律，因为我们不能让人们乱糟糟地到处漂浮。

即使在战争中，也有着交战的规则，因为即使在你忙着杀人的时候，你也不能滥杀无辜。

在游戏世界里建立规则很重要：什么是玩家可以做的，什么是玩家不能做的。为了建立规则，一定要想清楚胜利和失败的意义各是什么。

■ 胜利条件：玩家如何在游戏中获胜

■ 失败条件：玩家如何在游戏中失败

一些规则（如重力规则）不能打破



Ben Bourbon

当你建立好游戏规则，还有一件事也很重要，那就是要确定玩家要获取胜利、避免失败必须要做什么，换句话说，目标是什么？

这听起来是不是非常熟悉？在故事里，我们会看到英雄如何击败恶人（胜利条件），以及英雄必须做什么来击败坏人（目标）。惟一真正不同的是，在传统的故事里，我们是看着英雄如何获胜，在游戏里，我们要自己玩玩看是不是能够获胜。

理查德·邓斯凯 (Richard Dansky): 游戏玩法与故事同步开发



理查德·邓斯凯
(育碧软件 / 红色风暴娱乐 克兰西系列主要作家)

理查德·邓斯凯经常被派遣到育碧软件在世界各地的工作室，从事剧本、对白以及游戏写作其他方面的工作，以调整好“汤姆·克兰西”(Tom Clancy)系列的持续性。他曾设计、编写，或是参与制作了无数电视游戏，包括《孤岛惊魂》(Far Cry)、《汤姆·克兰西系列之彩虹六号：黑箭》，以及获奖作品《汤姆·克兰西系列之幽灵行动：石破天惊》。理查德还是4部已出版小说的作者，曾在白狼工作室参与编写过120余本角色扮演游戏书。

传统的故事是全权交给讲故事的人掌控的，听众接受故事的体验。在游戏里，我们试着和玩家一起合作讲述故事，让玩家感觉他们是通过自己的行动真正地自己讲故事。作为故事作者，我们有很多方式可以把工具和各种元素交到玩家手里，让玩家讲述自己的故事，没有两个玩家会用相同的方式去体验、或是谈论游戏。

游戏玩法和故事应该同步开发，这样它们就能互相补足。游戏不会强加一些莫名的东西给故事，故事也不会要求一些游戏做不到的事。作为作者，我们必须记住，我们在制作游戏，而不是拍电影或是写小说或是画漫画等等。当你在做一些感觉像电影的东西时，你必须把这句话铭记在心。举例来说，《彩虹六号3》的情节真的很像好莱坞动作片，但在每一个步骤上，我们都必须提醒自己，玩家才是明星，玩家的行为（并非我们希望他们怎样做）会决定故事如何展开、玩家是否可以接受。

游戏玩法的元素

游戏玩法元素是保持玩家活跃性、吸引玩家兴趣的方法。这也是游戏和故事相结合的地方，可以创造出游戏型故事的体验。让我们看看游戏玩法所包含的一些因素吧。

游戏玩法永远是第一位

虽然我喜欢游戏故事，但它们却位于游戏体验之后。游戏玩法永远是第一位。一个好故事可以为一款好游戏锦上添花，但如果你的游戏很恶心，游戏的方式很可怕，即使剧本再好，也还是一款糟糕的游戏。

——克里斯·埃维伦（黑曜石娱乐 首席创意主管兼主策划）

胜利是伟大的，但跳圈本身更有意思

目标

我们之前已经确定了，故事里和游戏中都需要有目标，事实上这并不是一个有意思的东西，这只是鼓励玩家跳圈的胡萝卜，让游戏有意思的部分是跳跃和圈子。

为游戏找一个令人满意的目标只是游戏的一部分。接下来我们要说明的内容是如何让目标更好玩、更有趣、可以用于游戏。

隐藏挑战与直接挑战

上面所说的圈子就是玩家必须运用策略通过的挑战或是障碍。直接的挑战就是表现得清楚的挑战。举例来说，跳跃、跑、躲避都是直接挑战。格斗游戏《刀魂》中躲避不被踢着就是一种直接挑战。在电影《黑客帝国》中，尼奥躲避子弹，这也是一种直接挑战。

直接的挑战需要立即反应，可以保持游戏进行的节奏。在很多游戏里，随着玩家学会战胜各种挑战，直接挑战的难度会越来越高。

另一方面，隐藏挑战并不是有意加在游戏里的，只是作为玩游戏时伴随的一种结果出现的。在游戏中使用策略来回应其他玩家或是游戏的问题，这就是一种隐藏挑战。在传统的故事里，攻击敌人的计划就



Ben Bourbon

直接对战（就是这个《街霸》(Street Fighter)中的画面)是一种直接挑战



Capcom Entertainment, Inc.

在《海军上将：海战》中，隐藏挑战来自于游戏的玩法

Megamedia



是一种隐藏挑战。举例来说，你在玩策略游戏《海军上将：海战》(Admiral: Sea Battle)。当你移动时，你的对手会算计你移动的方式，然后向你提出新的挑战。这就是一个隐藏挑战，玩家必须适应相应的新情况。

挑战是玩家玩游戏的原因。玩家要如何在游戏中获胜直接与他如何处理面临的挑战相关。为了取得胜利，必须要考虑策略。

香农·斯达兹德 (Shannon Studstill): 游戏玩法很重要



香农·斯达兹德
(美国索尼电脑娱乐
制作人)

香农·斯达兹德1994年毕业于美国电影学院 (AFI)，在那里她获得了电影艺术学位。毕业后她直接进入游戏行业，在Black Ops的美术部门实习，在当时Black Ops是最主要的游戏开发工作室之一。3个月后，她成为美术团队正式的一员，在那里，她可以运用自己广泛的美术和摄影背景。由于她的能力和努力，香农很快提升为美术组长。在《隐形战机》(Agile Warrior) 和《深海宝藏》(Treasures of the Deep) 成功发行后，香农成为美术总监。1998年，香农在美国索尼电脑娱乐旧金山工作室担任美术组长。香农在那里几乎是立即得到了提升，成为工作室第一款国内产品《未来战士大赛车》(Kinetica) 的制作人。从那以后，香农制作了SCEA圣莫尼卡工作室至今为止预算最大的项目《战神》。现在她是负责监督《战神》项目未来制作的执行制作人，圣莫尼卡工作室在继PS2版本之后，即将推出PS3上的下一个版本。

游戏中的故事需要大量的动作和关卡，非常引人入胜，有时为了玩家的利益还要具有重复性。游戏制作的方式应该保证玩家在投入游戏的同时能够跟上故事的轨迹。用最清楚简明的方式推动故事发展，不要让玩家感到迷惑，这是以故事为基础的游戏的关键之处。在理想的状态下，故事应该直接扼要，但又很有力，让玩家可以轻易跟进。游戏通常要写出层次感，这样可以让更多的人想深入了解角色或是故事情节的玩家更清楚地看到各个关卡的细节。另一方面，那些只想玩游戏的玩家也可以很容易地跟上关卡很多的故事，在纵横游戏时不必太在意深层的细节。

要保持游戏与故事的平衡，一个理想的方式是在写游戏故事的同时设计

游戏的玩法。开发团队通常会把故事和游戏玩法分开设计。这种方式对于玩家其实很明显，玩家会感觉和游戏体验脱节。在整个开发过程中，你必须不断地调整游戏以确保能达到的最佳游戏玩法。故事不可避免地需要根据游戏进行调整。这是因为，游戏玩法的一个元素或是故事发生了变化时，其他内容也会受到影响，包括动画、玩家目标，有时还有关卡，有时则是角色。因此，要在每一天的设计和制作中坚持平衡性是一个巨大的挑战。

开发者通常会首先关注游戏是否好玩、能否吸引玩家。没有了这些，故事并不会受到影响，但如果游戏不好玩，就无法引起玩家的兴趣。一旦你有了一个好玩的游戏创意，设计师会开始设计游戏的其余部分，同时开始编写剧本，以延展游戏体验。理想的故事是不会限制住游戏的。我们的目标是整合好故事，让玩家感觉自己成为了故事的一部分，愿意投入更多的感情。

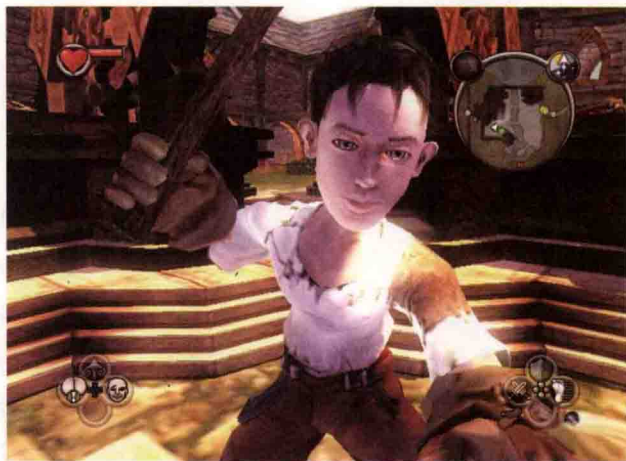
策略

策略是用于战胜挑战，取得胜利的。一个挑战可以对应无数的策略。策略让玩家可以针对挑战做出选择，因而有利于游戏和故事的交互性。举例来说，如果你面对一个巨大的敌人，你的策略可能是边打边跑，或是等到你有了足够的生命值之后再去战斗。每种策略都是玩家做出的一个选择。每一种策略都会让玩家走上不同的故事之旅，并且创造出不同的故事体验。如果玩家愿意，过后还可以重玩游戏，尝试新的策略，体验完全不同的故事之旅。游戏《神鬼寓言》的玩法就是一个例子。玩家可以选择恶魔的策略，扮演一个邪恶的角色。玩家也可以采用好人的策略，成为一个正义的角色。每一种策略选择都是一种特殊的游戏方式，每个选择都带来不同的故事体验。

在创作游戏的时候，思考一下如何让玩家用多种策略战胜挑战。如果只有一种方法可以获得成功，重新考虑一下这个挑战，让玩家可以用多种方法取胜。这样，玩家每次玩游戏的时候都能体验到不同的有趣故事。

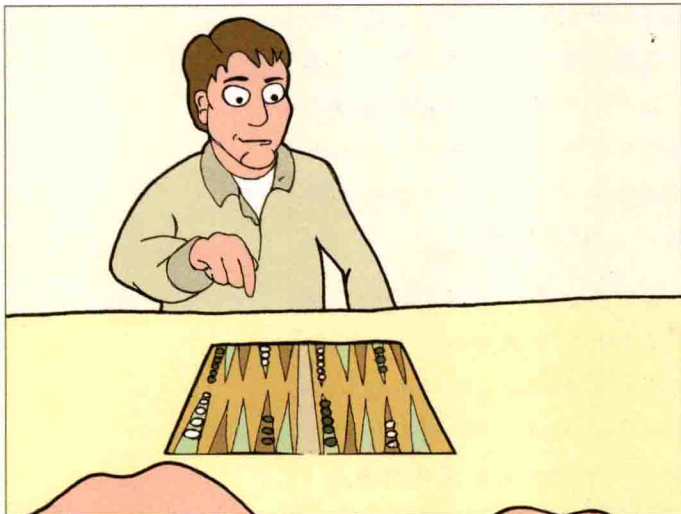
完美的信息和不完美的信息

当所有和游戏玩法相关的信息都能够传达给玩家时，这就是完美的信息。标准的棋盘游戏就具有完美的信息，玩家可以看到彼此的棋子（例如象

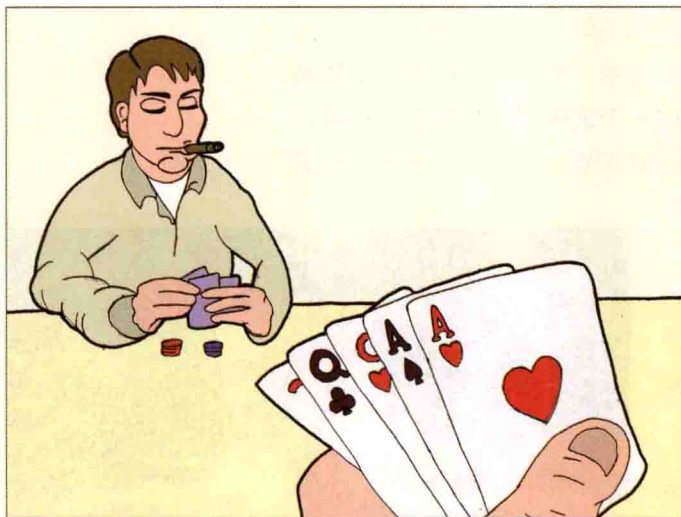


Lionhead Studios Limited

每次玩《神鬼寓言》
都可以得到不同的故事
体验



在玩双陆棋的时候，双方都可以看到对方棋盘上棋子的移动，得到完美的信息



在玩扑克的时候，对手的扑克是看不到的，玩家得到的是不完美的信息

棋、跳棋以及双陆棋)。玩家可以根据得到的信息做出选择。我们很少看到故事中有这样完美的信息，因为这和情节迂回曲折的需求相矛盾。

不完美的信息是指提供给玩家的信息数量有限，他们必须根据有限的信息做出选择。这在传统的故事里很常见。在神秘故事中，主角往往只得到很少量的信息，必须自己判断出其余的信息。我们又可以用故事和游戏里的红鲱鱼来加以说明。假设在玩扑克的时候，一个人为了欺骗对方，在拿到一张牌的时候可能装作很兴奋。这种误导的线索就是一种游戏中常用的红鲱鱼的表现形式。扑克游戏中的另一方必须努力判断这个兴奋是真还是假。

你必须根据自己要设计的游戏类型来决定，哪些信息是要告诉玩家的。如果你的游戏有故事，考虑一下提供的信息会如何影响到故事内容。

内部认知和外部认知

内部认知是玩家在游戏世界内获取的信息。故事通常会跟随着内部认知进行。收集线索和进行训练都是英雄的内部认知方式。内部认知在传统的故事里可以起到同样的作用。例如，神秘小说中找到的线索对于角色和观众都是一种内部认知。

玩家从外部世界获取的信息带入游戏体验之后，这就是**外部认知**。知道子弹可以杀人，火会燃烧，这些都是重要的信息，可以适用于游戏。举例来说，如果玩家不知道子弹会杀人，那么他在游戏里就会一次又一次被射杀，永远体会不到游戏的乐趣。

在传统的故事中，外部认知就是观众所知道的和剧情相关的信息。我们知道《夺宝奇兵》中的印第安纳·琼斯身处危险之中，因为我们知道纳粹党很坏。

这就是一种外部认知。还记得在上一章中我们讨论过游戏《51 区》的内容吗？由于 51 区周围的都市传说是普遍存在的，玩家带入游戏中的关于传说的信息就是外部认知。如果一款游戏里有狼人，玩家可能早就知道他需要纯银的子弹杀死狼人。

外部认知和内部认知都是十分微妙的。如果你在创造一个全新的游戏世界，不要过于依赖玩家的外部认知，一定要把内部认知的细节全部说清楚。比方说，玩家很可能不知道只有纯银的子弹才能杀死狼人，因此你必须告诉他们。

附加挑战和目标包括有：升级、竞速、解谜、收集、捕捉、追捕、逃跑以及智谋。

这些元素不仅可以帮助你做出有趣的游戏目标，在电影里也可以经常见到。你知道故事是如何成为游戏玩法的一部分，游戏玩法又是如何成为故事的吗？



Firaxis Games

在《席德梅尔的海盗》(Sid Meier's Pirates!)中，游戏世界依赖于玩家对海盗生活和文化的外部认知

《指环王：双塔奇谋》——电影翻制游戏的优势

在什么情况下故事可以强化游戏性？当角色的动作、反应、感觉让你关注接下来会发生什么的时候。在《指环王：双塔奇谋》中，我们具有两大电影翻制游戏的优势：

我们的玩家从一开始就知道游戏中的哪些角色是好人，哪些是坏人，以及各类角色的生活都是怎样的。玩家讨厌半兽人、强兽人以及滥杀无辜的魔戒幽灵。他们喜欢努力保护弗洛多的甘道夫，即使他支持弗洛多成为护戒使者，并且因此必须去索伦的魔国中心。一个人对弗洛多同时有着温柔的爱和无情的忽视，如果我们要在游戏里讲述整个故事，并且创造这样一个复杂的角色，该是多么困难。作者称这类角色为三维角色，因为他们的性格中有着可信的矛盾，让他们的感觉不完美，更加真实。

当玩家扮演阿拉贡、莱格拉斯、或是吉姆利的时候，他们知道整个世界的命运压在他们的肩膀上。如果你为了多赚600个金币用来买更大的剑而去和8尺高的强兽人战斗，你是作为一个玩家关心游戏结果。如果你和强兽人战斗是因为只有你才能阻止他们杀死你身后的蜷缩在圣盔谷的家庭——你所认识的人，你是以完全不同的方式来关注游戏结果。

——Don L Daglow (暴风前沿工作室 总裁兼 CEO)

8.5 游戏理论

如果没有获得你对游戏理论的赞同，本章就不能结束，这条理论可以应用于各种类型的故事中。

8.5.1 零和游戏与非零和游戏

在**零和游戏**中，玩家的目标是完全对立的，只能有一个胜利者。象棋里只有一个胜利者，因此象棋是一种零和游戏。这提醒了你什么没有？在故事里，当对立者竞争同一个结果时，我们称之为对立的统一。我们的凯撒和庞培的故事也是一种零和故事。你还能想起其他的例子吗？

在**非零和游戏**里，玩家的利益可能不同，但为了获得胜利还是可以克服这种差异进行合作。我们再看看传统故事中非零和方式是如何应用的。有时，故事中的敌人为了共同利益会结成邪恶联盟。我们在政治电影和动作电影里经常会看到这种方式，例如《詹姆斯·邦德》系列中，詹姆斯必须和一个美丽的敌人合作，以打倒更大的敌人。



《海盗时代》使用了大量非零和方式，例如合作开船航海

真实世界中的非零和

在第二次世界大战之前，美国和前苏联本来是直接对立的政治意识形态。当希特勒掌权后，美国和前苏联必须先把彼此的差异放到一边，共同打倒更大的敌人纳粹德国。他们的功能目标一旦达到，就会立刻变回原来的仇视状态。

不论是选择零和还是非零和游戏，都应该给玩家充分的说明。首先确定自己理解了游戏这方面的理论，再决定你在游戏中要用零和的玩法还是非零和的玩法。

8.5.2 囚徒困境

囚徒困境的设定不仅是一种游戏理论，而且在很多电视节目和电影中也经常出现。这个理论看起来很像是警察节目中的一段情景，它是这样的：你和你的同伴因为涉嫌抢劫银行被捕。官方给你这样的选择：告发同伴，你就能出狱，如果不招，就要被判5年。你不知道你的同伴是否有同样的交易。如果你告发了，你就是和同伴进行直接的竞争，就像零和游戏那样。如果你保持沉默，你

就是和同伴合作（非零和游戏），但即便如此你也不能确定你的同伴是否也保持了沉默。你们两人都不知道的是，你们不可能都获得自由。警察必须要抓住一个人。如果你们双方都彼此告发了，那么你们会在监狱呆3年。另一方面，如果你们彼此合作，你们只需要在监狱呆一年。下面是囚犯可能做出的各种决定以及想要的结果：

■ 囚犯A保持沉默，而囚犯B揭发→囚犯A当了傻子，要在监狱待满5年；囚犯B获得释放。

■ 两个囚犯互相揭发（竞争）→两个囚犯都要在监狱呆3年。

■ 两个囚犯都保持沉默（合作）→两个囚犯都要在监狱呆1年。

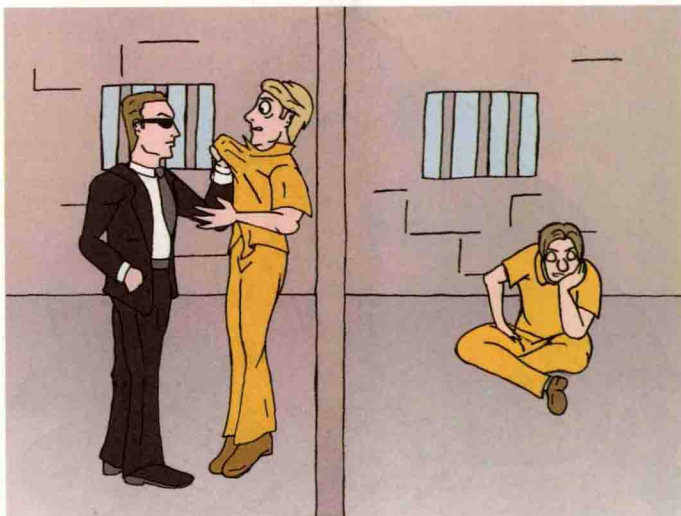
仔细看看上面列出的各种可能性，很明显，对一个囚犯来说揭发对方可以获得最好的结果，但这是建立在对方保持沉默的基础上。另一方面，对两个囚犯来说，最好的情况应该是都保持沉默。

在故事里用这种方式可以为角色制造可怕的内在冲突，因为他们必须信任自己的同伴，不能出卖他们。两个角色在这种情况下的关系和他们由此产生的行动可以产生强烈的戏剧性紧张感。

有些游戏用囚徒困境的理论制造紧张感和玩家的内在冲突，让玩家体验更加贴近本能。囚徒困境是推动游戏和故事的伟大技巧。思考一下，在困境中的各种选择会如何影响游戏和故事的结果。

8.5.3 公用悲剧

公用悲剧的理论是指一种社会陷阱，根据资源做出的理性决定导致了非理性的结局。现在我们进一步说明这个理论。假定你是维京船上的划桨人，现在

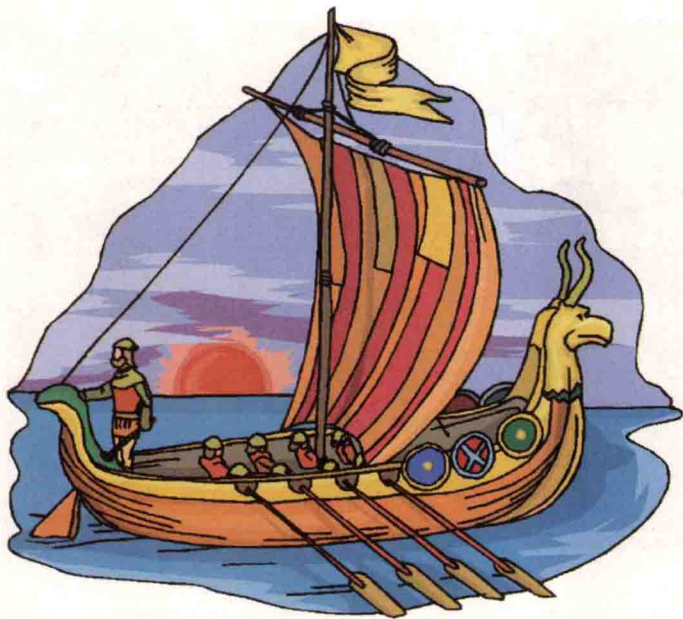


Ben Bourbon

		囚徒困境	
		你的同伴	
你	保持沉默	1年	5年
	告发	0年	3年

Per Olin

囚徒困境的情景有四种可能的结局



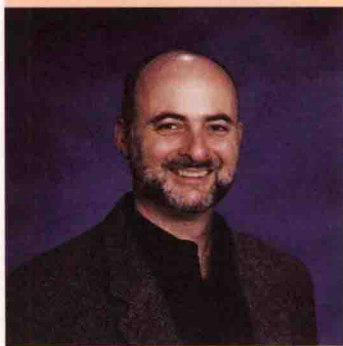
如果船上的每个人都停下不划，没有人能够到达目的地，最坏的情况是每个人都会身处危险之中

现在，我们对游戏玩法会对故事产生什么影响有了一个大概的理解，更重要的是，游戏玩法是如何和故事结合起来的，接下来让我们把这二者放进关卡里看看。

船长下令，要在冬季的第一场暴风雪到来之前返回挪威。此外，海上出没着大批喜食人肉的海妖。在连续划了几天船之后，你需要小睡一下恢复体力。你看看周围，每个人都在奋力划船，因此你决定休息一下，很快堕入了沉睡。当你醒来时，你发现每个人都决定休息了。船停止了前进，暴风雪来了，海妖正在等待着它们的晚餐。

这个理论很适用于游戏。甚至在电影里我们也经常可以见到，英雄的伙伴或是队友每个人扮演着重要的角色，会对故事结果造成影响。但是在电影里，伙伴一定会失败，胜利的重任落到了英雄肩上。在类似大型多人在线这样的游戏里，每个人都要完成自己相应的任务才能达成目标。

大卫·布林 (David Brin): 游戏玩法与故事的相互干扰



大卫·布林（作者，科学家，以及公共演讲人）

大卫·布林曾经写过15部小说，这些小说被翻译成20多种语言，作品还曾登上《纽约时报》畅销图书榜、获得雨果和涅普拉奖。他在1989年出版的生态惊险小说《地球》(Earth)中预示了温室效应、电脑战争以及全球信息网络。《窑工》(Kiln People)一书探索的是不远的未来人们可以同时出现在两个地方。《食命者》(the Life Eater)以另一种二次世界大战震撼了绘图小说界，其中充满了史诗般壮丽的描写。1998年凯文·科斯特纳以《邮递员》为基础导演了同名电影。大卫曾为声誉极高的电视游戏《海豚》(Ecco the Dolphin)撰写剧情和游戏介绍。他的“上升宇宙”说被史蒂芬·杰克森游戏采用，制作出《GURPS 上升》(GURPS Uplift)，其中有一套独特的系统，可以用于生成各种新生命形式。模拟游戏《部落》(Tribes)让玩家可以在新石器时代求生和繁衍。大卫还是一个科学家以及政治解说员。他的非虚构书籍《透明社会：个人隐私Vs. 资讯自由》(The Transparent Society: Will Technology Force Us to Choose Between Privacy and

Freedom?) 涉及了新网络时代的开放性和自由性问题，获得了美国图书馆协会的自由演说奖。

目前游戏的玩法最需要的就是得到人性最原始的反应。对肉食动物来说，它们最常做的就是模拟猎食和战斗，以及准备猎食和战斗，或是争夺配偶。这种行为完全是出自本能的驱使，但是，如果通过人类思想、道德以及狂热的复杂化，就能将之变得华美。

故事则完全是另一回事。当萨满围着篝火吟唱的时候，当霍默写出《奥德赛》的时候，把我们和他人牵引起来的是他们独立的内心的神往。

是的，故事和游戏玩法事实上是可以生动艺术地结合起来的。但毫无疑问有时它们也会互相干扰。

8.6 关卡结构

游戏的关卡就是游戏开始的地方。为了最有效地利用关卡，关卡的结构一定要小心设计。流程、时间、选择、目标、关系以及进程，这些都是构架关卡时需要考虑的因素。

8.6.1 空间

电影和电视的观众越来越接近故事的边缘，成为故事的一部分。在动作电影《谍影重重》(The Bourne Supremacy) 中，摄像机被放入车内，这种视觉体验让观众感觉像是加入了车战之中。电影《黑鹰计划》(Black Hawk Down) 让人联想到很多军事游戏，再次把观众带到了战斗之中。但是，能让观众更进一步深入故事的体验则是电子游戏带来的：观众能够主动参与其中，或者应该说是玩家。观众可以作为玩家进入游戏空间，直接体验故事。什么是游戏空间？它结合了游戏和故事发展的物理空间。在游戏故事的早期，游戏会给玩家一些指导，帮助玩家通过游戏空间。类似“向东走”或是“拿起刀”这样简单的两句话就可以帮助玩家弄明白自己所处的场所。威廉姆·克罗索的《神秘屋》(Colossal Cave Adventure) 是一座维多利亚式的老房子，这里的维多利亚指的是设定，而不是场所。玩家可以随着故事的进行在游戏的空间里移动。随着下一代游戏机的出现(Xbox360, PS3, 以及任天堂“革命”)，游戏空间会进一步成长，玩家将会在更广阔的游戏空间里嬉戏。



Eidos

《古墓丽影》：用环境来讲述故事

如果电视游戏是毒品，那么《古墓丽影》就是我所记得的药效最强的一个，让我想要成为考古学家。这款游戏是用环境来讲故事的经典示范，背景环境讲述出许多故事，实现了说明文字和对白所不能达到的效果。劳拉·克劳馥特作为第一名女英雄，虽然在北极的气候下穿着短装，依然十分吸引人。《古墓丽影》表现出了一款完美作品是如何将故事的各种因素啖

合起来的。这些因素单独看并不是很强，但它们组成了强不可攻的故事。

——卢森·索本 (Lucien Soulban, 育碧软件蒙特利尔分部)

脚本作家兼长篇小说家)

8.6.2 流程

简单地说，故事中的流程就是让一个一个场景连接起来，持续向观众提供信息。伴随着信息故事必然合理地进展，推动着玩家在故事中继续行动。故事流程的运作方式类似如此。你应该一直催促玩家前进，就像你用局势、挑战、障碍推动角色前进的方式一样。由于电影讲述故事的方式是线性的，主角在故事中只能沿着一个方向前进。想象一下你在看自己最喜欢的一部电影，这部电影是关于一个平凡英雄的动作片。随着故事的进行，英雄决定停下来四处看看，可能是找一些回复剂，或是回到电影开始的地方。这必然会打断故事的流程，可能让观众感觉很很不和谐，但这些都是游戏策划在为玩家设计游戏流程时必须面对的问题。

每一个元素都在讲述着故事！

环境讲述的并不只是游戏。娱乐场的概念也是如此。例如，当游客经过迪斯尼的《魔宫传奇》场景时，场景中的所有元素都源自于印第安纳·琼斯冒险的主题。在迪斯尼和宇宙工作室的《加勒比海盗》和《回到未来》都是很好的例子。下次你到游乐场的时候，注意看看是否不契合主题的东西都不会出现。这个概念应该在游戏环境中贯彻到底。

让关卡的流程保持流畅不间断，这对开发者是一种挑战，但如果你多注意关卡的流程，整个游戏的流程也能因此受益。

8.6.3 时间

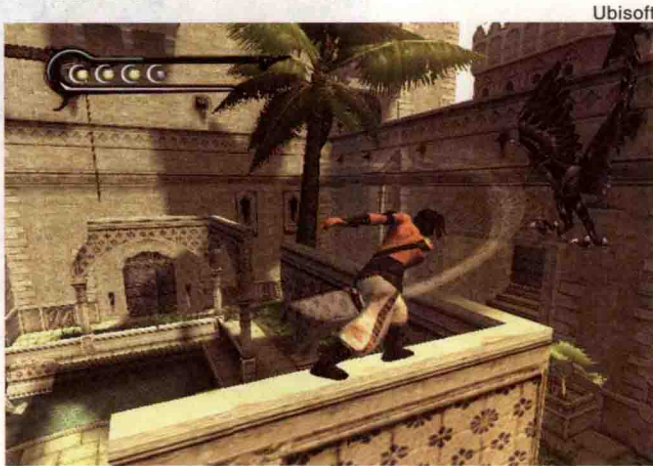
你发现了吗？当你坐下来开始玩游戏的时候，时间很容易被遗忘。如果游戏好玩，玩家对真实世界的时间就会失去概念，一玩就是好几个小时。不幸的是，不论游戏有多好，像打扫卫生、遛狗、家庭作业这样的琐事总是会打扰我们。相反地，游戏世界中的时间转移着，变化着，扭曲着，吸引着玩家一直投入其中，不愿去做前面提到的那些琐事。对我们来说，在讨论到时间的时候，有两个范畴需要考虑。首先，时间牵涉到关卡；对我们而言更重要的是，时间牵涉到故事的叙述。下面是游戏中使用时间的几种不同方式。

■ **真实时间**：有些游戏的时间是用游戏内容的真实时间。

■ **限定时间**：类似于电影中的限时，让玩家在一定的现实时间内完成一个任务。

■ **可变时间**：游戏故事会进行一定的压缩，玩家可以跳过没意思的部分，直接进入下一部分的故事。

■ **切换时间**：很多游戏会切换游戏的时间，用慢动作、重绕以及停止的方式把它结合到游戏玩法中去。在游戏中切换时间对游戏的玩法和故事都是强有力的推进。



《波斯王子：时之砂》用的是切换时间，玩家可以在游戏中将时间静止

时间的扩展

在安布罗斯·比尔斯（Ambrose Bierce）的经典短篇故事《枭溪桥事件》（An Occurrence at Owl Creek Bridge）中，主角将要被绞死在桥的一边。比尔斯让读者相信绳子断了，主角掉进了河里，回到他的农场和妻子身边。然而故事结束时才说明，整个故事只是主角在临死前几分钟的幻觉。这是在故事中扩展时间的一个极佳范例。你认为游戏里可以有效应用这种方法吗？

时间的使用可以增强游戏的紧张感，却依然保持住关卡的良好节奏。

8.6.4 选择

我们之前已经讨论过，**选择**对玩家很重要，但这选择其实只是一种假象。开发团队在设计选择的时候，要让选择看起来像是根据玩家的行动产生的。开发

《先头部队》(F.E.A.R) 中的这些脚印似乎是玩家跟踪的对象。玩家认为是自己选择了跟踪这些脚印，但实际上是设计师在鼓励玩家深入剧情

Monolith/Vivendi Universal Games



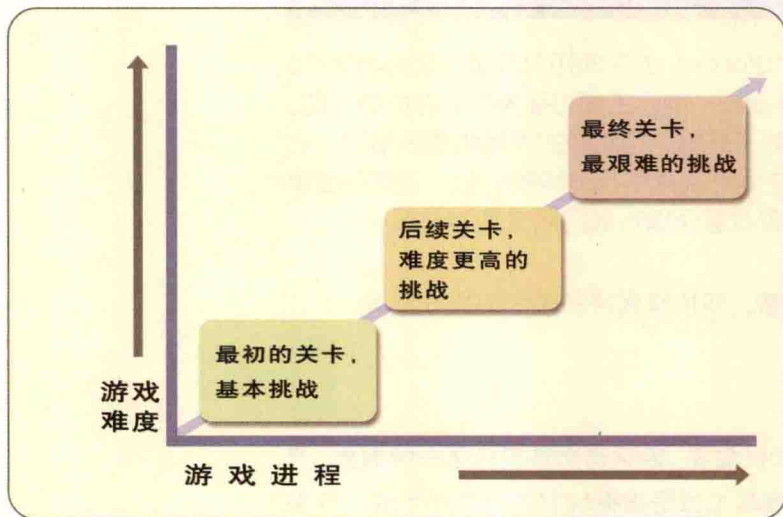
吸引住玩家，并指明前进的道路，这是最大的挑战。为你的玩家提供大量设计精良的选择，是保持关卡趣味性和可玩性的好办法。

团队通过潜移默化的暗示来指导玩家，告诉玩家关卡接下来的重要部分，例如墙上的一滩血。虽然在真实世界里人们会立刻从另一条路跑掉，但玩家会觉得很好奇，想看看血来自于哪里。用这种预示的方法给玩家一种心理暗示。对策划人员而言，通过选择

8.6.5 目标

你可能已经注意到了，目标是一个神奇的元素，并且在每一个章节里都会出现。有趣的目标和丰厚的奖励是吸引玩家按照策划人员希望的方式进行游戏的好办法。所有的目标，即使是一些小目标，都应该为游戏更大的目标服务。有时，这可能会表现得比较明显，例如武器或力量的升级，有时则会以更微妙的方式不断增强游戏和故事的体验。要让玩家达到目标，记得要先让他们通过挑战。

在线性游戏里，挑战会逐步升级，直到游戏结束



Per Olin

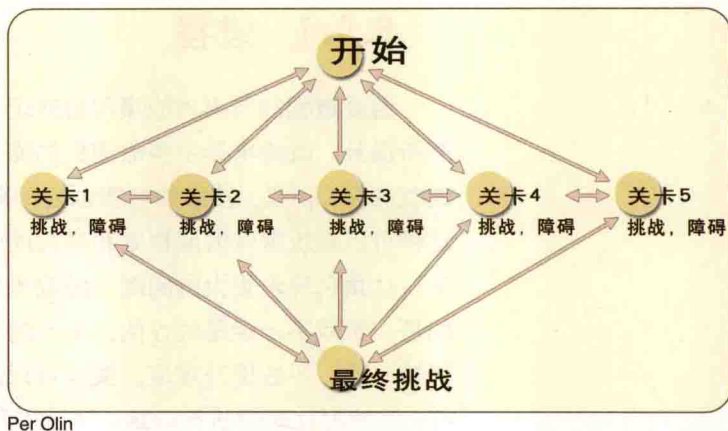
8.6.6 关系

如果想让故事情节保持连续发展，一个关卡和下一个关卡之间的关系很重要。记住，就像表演可以分解为动作，书本可以分解为章节，游戏也可以分解为关卡。要建立起游戏良好的紧张感，弄清这些关卡之间的关系很重要。一个关卡和另一个关卡之间的关系可以是线性和非线性两种方式。

很多游戏的故事和玩法都是线性进行的。在这些游戏里，每个关

卡在结束的时候都有一个对应的目标。线性的游戏结构和好莱坞的三段式结构很相似。游戏中的每一个行动都连接着下一个，上升式的情节线导向高潮。线性游戏的每个关卡在难度上都会持续上升，在玩家即将获胜的最终挑战时达到高潮。

游戏的关卡关系也可以是非线性的。在非线性游戏中，每个关卡都可能会有自己对应的故事。玩家可以选择玩哪个关卡（有时是任务），而不是被迫进入指定的下一个关卡。这类游戏可以加入伞状结构的故事，就像电视连续剧，在每一季的故事基础上构架出一个更大的故事剧情。



Per Olin

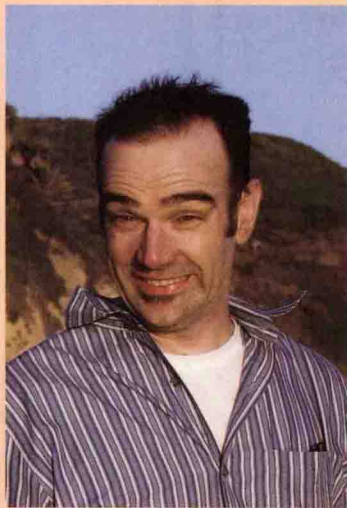
在非线性游戏里，
玩家可以选择如何玩游戏

弗莱彻·比斯利 (Fletcher Beasley): 音乐与游戏故事

弗莱彻·比斯利是一名作曲家，他最初在世嘉起源的全盛时期从事电视游戏的制作。在为市面上的各种电视游戏机种都编写过音乐之后，他开始为电影、电视、广告以及主题公园作曲。他是洛杉矶节奏革命 (Beat Revolution) 音乐制品公司的所有人之一，并且自称为发条脑袋，以花好几个小时思考如何用不同电子乐器编出更棒的曲子而知名。

音乐对玩家体验可以造成强烈的影响，用情感上的暗示让玩家与故事中的信息建立起某种联系。例如，如果角色在复述过去发生在神话世界的事情，音乐可以用来传达这个事件的背景环境。用悲伤的音乐来强调过去发生的悲剧，或是用英雄式的音乐强调同一件事，可以让玩家对同一个历史事件建立起不同的联系。

我相信，游戏中音乐的情感潜力才刚刚开始崭露头角。随着游戏世界不断变得更加深刻和引人入胜，相应的音乐将会扮演更加重要的角色，对建立起玩家和故事中的角色以及故事之间的联系起到重要作用。游戏策划也会把音乐用作对玩家感觉产生微妙影响的一种方法，就像电影导演会用音乐暗示观众对电影中的场景应该做出什么反应。在游戏里，可以根据玩家角色和其他角色之间的不同关系采用不同的音乐，根据角色的观点采用不同的配乐。



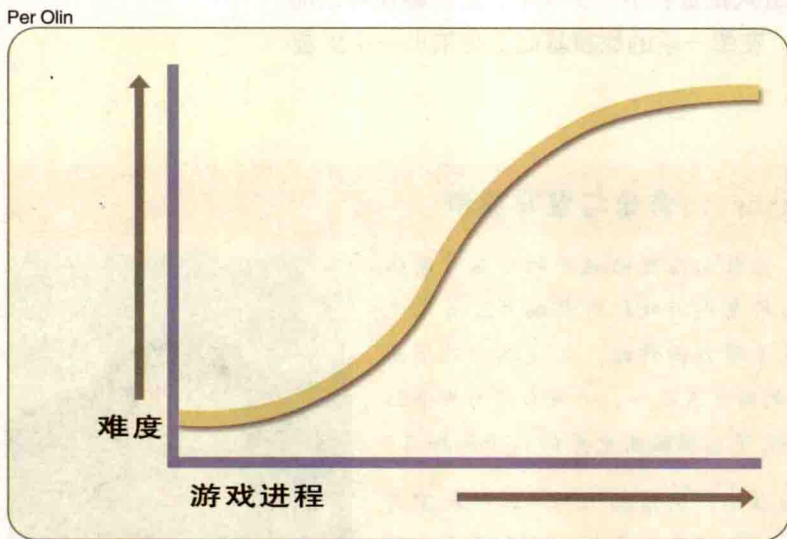
弗莱彻·比斯利
(作曲家，节奏革命
乐音效公司所有人之一)

8.6.7 进程

游戏**进程**的节奏对故事和游戏玩法都很重要。每个游戏挑战都要在难度上有所提升。就像电影中英雄遇到的障碍难度会不断增加，游戏也必须通过关卡建立冲突。但是，持续的冲突也会带来问题，游戏进程的节奏应该是多样化的。这样可以让玩家有时间探索和学习周围的环境。就像动作电影会阶段性地停下来，让角色思考更大的问题，游戏也要给玩家这样的权利。但是，和电影不同的是，游戏不一定是线性的，关卡的难度是可以变化的。例如，挑战可以一直保持一致，不去提升难度。关卡可以逐步升级，提升难度，也可以遵循S形曲线，开始时让玩家进行训练，然后提升关卡难度，直到最后最艰难的事件出现，以便让玩家完成游戏。最后，虽然挑战可能设计得都很好，但如果游戏太简单

太快，玩家很容易感到厌倦。如果游戏太难以致很快游戏便结束了，又会让玩家产生挫折感。你不会希望在电影的开头，还没经历过任何问题的时候就看到角色死掉。让玩家取得胜利，他们才能有成就感。

在构建关卡时有一些元素可以帮助你创造出更好的游戏故事体验。在开发者创造游戏世界，作者填充剧本的时候，还会有其他负责关卡美术的人，例如美术总监、角色策划以及动画制作师，他们对游戏体验都会做出贡献。

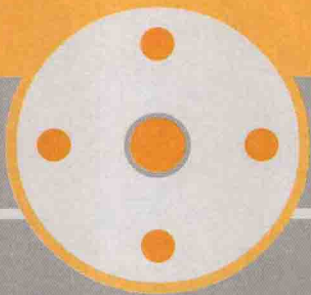


难度的进程可以根据游戏产生变化

在本章中，我们讨论了游戏和故事是如何结合起来，产生有趣的游戏玩法。采用不同的游戏设计技巧可以打造出与众不同的故事，例如平衡、游戏紧张感、挑战、策略，让玩家真正成为游戏故事的合作者。

为了进一步探究游戏故事的概念，我们看过了传统游戏故事是如何创造出生动的游戏内容，以及戏剧化的紧张感是如何成为游戏的紧张感的。最后，我们学习了游戏理论、设计技巧以及关卡设计，这些都是为了确保游戏和故事能够成为迷人、有趣、好玩的“故事玩法”。

章节回顾



1. 玩一次卡片游戏或是桌面游戏（就像在【funagain.com】上找到的那种游戏）。分析游戏规则，包括胜利条件、失败条件、游戏进程、游戏目标。你要如何根据游戏的故事结构进行扩展，把这个游戏制作成数码版本？

2. 游戏玩法是由游戏中玩家要面临的挑战或是障碍组成的。玩家应用策略回应这些挑战，通常表现为玩家的行动或是选择。为你的游戏创意设计3种玩家必须面对或战胜的挑战和障碍。挑战要详细，紧紧围绕你的故事情节展开。这3种挑战，每一种都要再思考出玩家可以用来获胜的3个策略。这些策略应该是根据玩家在游戏中选择的不同道路而确定的。要详细说明出玩家会如何应用这些策略。你的游戏挑战会如何表现出故事线的情节点？玩家采用的策略又要如何体现游戏的不同方向和故事路线？

3. 玩任一款游戏，分析游戏是如何处理结构的。这个游戏是分解成关卡的吗？关卡的难度是否会逐渐提升？游戏是线性进程还是S形曲线进程？玩家是否可以同时看到所有的关卡？每个关卡是如何处理时间和空间的？你要如何将游戏构建为一个一个的关卡？

4. 游戏的文化内容会如何影响游戏环境？围绕你的游戏创意创造一种文化，探讨这种文化会怎样决定出游戏世界的内在、外在、物件、交通工具、建筑、以及世界的规则？

第 9 章 将计划付诸行动

制作出成功的故事玩法

章节关键主题

- ☆ 你学到的游戏故事和角色元素要如何结合起来做成一款有趣的游戏？
- ☆ 你要怎样用经典故事《哈姆雷特》做出一款引人注目的游戏？
- ☆ 在策略游戏中要如何运用了不起的游戏故事？
- ☆ 你要怎样把电影改编成游戏，才不会做出一款“互动式的电影”？
- ☆ 游戏故事文档都由什么构成？

现在，我们已经看过了在游戏中成功的故事讲述所包含的所有元素，现在应该把这些元素整合起来了。你可能有个有意思的游戏或是故事创意，但归根到底这个创意还是需要执行的。在接下来的文章中，我们会看看制作游戏世界中的故事都有哪些初始的步骤。一旦我们讨论完构建游戏的首要元素，我们就要快速浏览一下从其他媒体改编而来的授权类游戏。最后，我们会思考作者要从何处进入不断变化的游戏开发世界。

9.1 你的游戏计划

在进行创造性工作之前首先要进行设想，但你不止需要一个设想，还需要一个计划。

我们之前在本书中提到过，创意无所不在，一旦你有了创意，就要考虑如何实现它。对游戏而言，你可能希望从主题、类型、故事、环境、布景或是角色做起。所有这些都是好开端，但你有了创意之后，首先需要把它充实起来。让我们从下面一些基础的问题开始。

9.1.1 你的主题是什么？

思考一下你想要在故事中体现什么。你的故事是关于复仇的吗？如果是，什么样的仇恨对你很重要？你认为复仇是公正审判的一种形式吗？它会引发更多的暴力吗？你的故事要体现什么观点？很多游戏不会去尝试超越好与坏的战斗形式。我们作为创作者要带给玩家更好的游戏体验，在最开始就要给予玩家更多。主题的例子包括：复仇、出卖、拯救，以及求生。记住，你的主题可能会变，但这是一个好信号，意味着你的游戏和故事活跃、有趣。确定在开始的时候一定要对自己的主题有强烈的想法。

《生化危机》的主题是生存



Capcom Entertainment, Inc.

《鬼泣》围绕两兄弟展开了丰富的故事情节：但丁是一半恶魔一半人类的战士，致力于铲除恶魔，维吉尔是反面人物，为了得到作为邪恶世界领导者的力量愿意做任何事



Capcom Entertainment, Inc.

9.1.2 你的故事是什么？

在每一种类型的故事媒体中，角色和剧本永远是第一位的，不幸的是，在游戏中，剧本往往是事后再想的。游戏没有故事也可以成功，但故事的创意可以为玩家带来最棒的体验。一个好故事不仅有助于创造出一个更好的游戏，而且可以丰富游戏体验。因为故事的创意在开发过程中是会变化的，因此要一直写下你的故事，从概念的阶段一直到大纲。你还要为故事和游戏的制作保留变化的空间。一个好的故事能让你的游戏为玩家带来更好的体验。

《幻侠乔伊》
(Viewtiful Joe) 是
一款独特的卡通渲
染的卷轴动作游戏

Capcom Entertainment, Inc.



Blizzard Entertainment, Inc.



Infinity Ward/Activision



《使命召唤2》
(Call of Duty 2)
设定在第二次世界
大战时期，出自巴斯
东在库尔斯克反击
德国的坦克大战

9.1.3 你的游戏类型是什么？

很多人会先考虑游戏类型。你也可能会先思考游戏类型，也可能不会。不论怎样，你都需要选择一种类型。正如我们在第2章讨论过的，类型就是你玩的游戏的种类，例如动作类、冒险类、解谜类、角色扮演类(RPG)、模拟类、或是策略类游戏。游戏的类型对故事的类型可以起到强化的作用。选择最适合你的故事需求的游戏类型。

9.1.4 你的环境是什么？

记住，环境是超越某个特定地方或是时代背景的。它为游戏空间带来了细节，例如界面、建筑、地形、素材、物件以及风格。

9.1.5 你的设定是什么？

设定是指故事发生的世界，应该以微妙而具体的方式契合故事内容。

在角色不会退出的游戏中（例如策略游戏），设定是故事讲述过程中的重要部分。像开发角色那样小心地选择设定，你就能做出一款了不起的游戏！

9.1.6 你需要哪种类型的角色？

什么类型的角色最适合你的游戏故事和环境？你需要士兵在战场上到处走动吗？你是否非常需要可定制的玩家角色？你的游戏需要幻想型的角色还是更写实的角色？你要怎样根据不同目的使用不同角色？一定要保证选好角色、做好角色。当玩家和你的角色绑定之后，他们会在情绪高昂的状态下体验游戏。

主角

你有主角吗？记住，主角是发动行动的角色。在游戏里，你希望玩家成为这个采取行动的角色，因此你的玩家就是主角。这并不意味着你不需要制作主角。例如《古墓丽影》的主角劳拉·克劳馥，就是一个制作得很好的主角，也是一个玩家乐意扮演的角色。另一方面，《光晕》中的士官长是完全没有经过扩展的角色，因此玩家可以根据自己的喜好扮演这个角色。记住，主角是推动故事发展的角色，也是玩家最关注的角色。要做出一个有趣的主角很重要。

反派

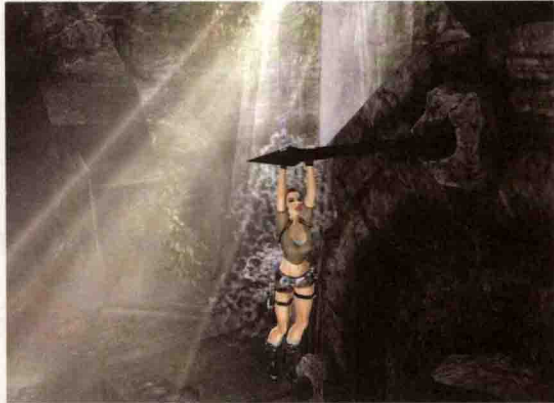
谁是你的对手（反派）？这个反派会是主角的“阴影”吗？反派是邪恶的吗？还是仅仅是一个和主角目的相同的角色？你的反派是夸张型的还是写实型的？反派在游戏故事里和玩法上会怎样表现？反派通常会出现在最终 boss 战中。你能想出其他方法使用反派这个角色吗？在任何游戏中，主角才是发出行动或是游戏玩法的人。反派是想要阻止主角继续行动的人。二者对故事和游戏都是同样重要的。

帮手角色

你的主角需要盟友这种形式的帮助吗？或是他需要一个更关键的角色协助他吗？主角从何处得到信息？记住，配角很重要，经常会帮助你讲述故事。因此，你需要考虑一下，你需要在游戏里使用哪个配角，来推动故事和游戏发展。

一旦你选定了所需角色的类型，就应该开始制作这些角色了。因为所有的角色对故事和游戏都很重要，所以一定要保证都做好。为每个主要的角色确定好生理特征、社会性以及心理状态。在你制作这些角色的时候，要时刻记住，主角需要得到玩家的肯定，并且愿意与之建立起联系。

Eidos



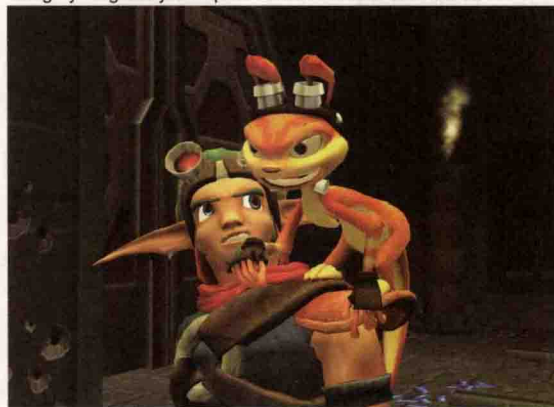
你的主角是一个像《古墓丽影》中的劳拉·克劳馥那样永远的冒险者吗？

Sony Computer Entertainment of America



《战神》中的阿瑞斯是反派

Naughty Dog/Sony Computer Entertainment of America



在《杰克与达斯特》中，杰克得到伙伴达斯特的帮助，这位伙伴经常趴在杰克的肩上

9.1.7 怎样讲述故事？

考虑你的故事要怎样讲述。视角会是什么？这个游戏是第一人称射击游戏还是第三人称动作冒险游戏？会有很多场景动画吗？或是很少，让你不必打断玩家的游戏体验？信息要怎样显示在屏幕上？玩家是按顺序接受游戏信息，还是一下子得到所有信息？

9.1.8 目标

主角和玩家的目标是什么，他们在游戏和故事里要怎么接触到目标？记住，目标对游戏和故事来说都很重要，这样才能激励玩家一直玩下去。这些目标伴随着什么风险？目标是从邪恶的外星人手里拯救地球（《光晕》），或是解救一位公主（《塞尔达传说》）？想一想，怎样让目标在游戏里更有趣，如何再把它们和高风险联系起来。

《塞尔达传说》中的大目标是营救塞尔达。在这张图中的小目标是在战斗中生存下来



Nintendo of America, Inc.

在游戏《Civilization IV》中有大量的挑战和规则



Firaxis Games

小目标 vs. 大目标

大目标通常会在游戏的一开始就说明，例如象棋，或是稍后在游戏和故事的发展中说明。不论哪种方式，中途都必须给出比较小的目标，来保持紧张感，平衡游戏乐趣。一旦这些小目标达成了，你可以给玩家一些简单的奖励，例如一条信息，或是武器升级。

挑战和规则

挑战和规则在玩家追逐目标的过程中为玩家带来必须战胜的障碍和约束。记住，如果目标太容易达成会让人厌倦，但永远达不到目标又会让人灰心。一定要找到游戏和故事紧张感的平衡。记住，每个关卡都必须有一个流程，让玩家持续前进，同时障碍的难度也在提升。你会如何激起玩家的好奇心，让他们不断前进，探索整个关卡呢？故事在每个单独的关卡中要怎样进行呢？

关卡结构

在第3章里，我们讨论过传统故事的结构。在选择如何设立关卡和关卡之间的关系时，我们可以在其中

应用故事元素。传统的三段式结构只适用于线性的游戏和故事，章节式的结构对非线性的游戏和故事很合适。考虑设计一个全面的故事，内容和你在电视剧某一季看到的可能差不多。每一关都应该有独立的故事，同时又是游戏整体故事的一部分。

9.2 游戏文档

游戏文档是收集了所有关于游戏计划的创意，经过组织整理之后得到的书面文档，例如概念文档、故事分析、游戏设计文档等。有的开发团队使用文档，并强调文档的必要性，有的团队则从来不用文档，大量设计工作都是混着做的。虽然游戏文档的重要性具有争议性，有一件事是肯定的：设计文档并没有标准的模版可以让开发团队将自己的创意套进一个具体的形式里。如果有模版的话难道不是很好吗？下面是两个不同游戏的开发过程，使用了同样的基本文档形式。记住，实际的游戏开发文档可能长达数百页。我们下面提供的文档包含了游戏故事元素和游戏设计文档，但我们的重点只在于基本的说明，而不是执行中需要的细节。

9.2.1 哈姆雷特：丹麦王子

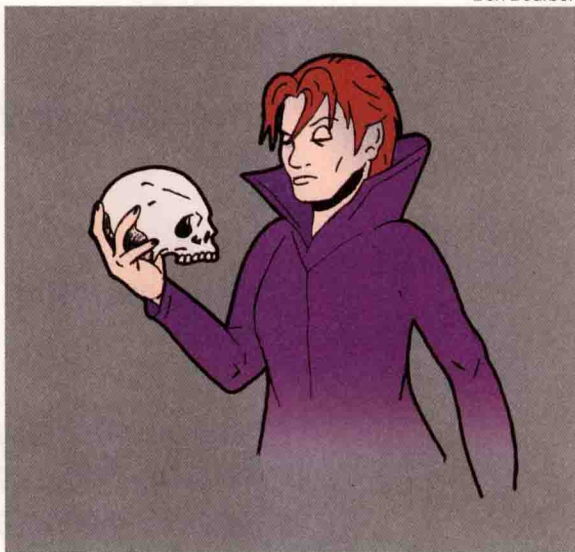
现在，我们已经为故事设立好了一定的基础，让我们看看经典故事——威廉·莎士比亚的《哈姆雷特》，看这个故事要如何转换成游戏。

很多人会认为《哈姆雷特》如果要做成游戏，可能是最糟的故事了。主角王子哈姆雷特只是坐在那里思考很多问题，有人认为他优柔寡断，他的计划经常会有例如“装疯”这样的行为，没有哪一点是可以转换为有趣又吸引人的游戏玩法的。即使如此，我们还是要进一步研究这个想法，把所有我们学习到的游戏元素都应用在《哈姆雷特》的故事里，看看是否能够做出一款游戏。

标题

游戏的标题应该简单有力。小说原来的名字在这一点上已经做得很好，因此我们可以延用标题《哈姆雷特：丹麦王子》。

Ben Bourbon



类型

在所有的游戏类型里，最适合这个游戏的似乎是动作冒险类。因为故事本身已经有了一起需要解决的谋杀案，以及已经存在的武器，这个选择是很自然的。

主题

我们在之前的章节中已经讨论过，为你的游戏和故事定出主题是很有好处的。这么做可以围绕着中心思想突出游戏玩法、故事以及角色，带来更加清晰的故事体验。在《哈姆雷特》的例子里，年轻的哈姆雷特遇见他父亲的亡灵，亡灵告诉哈姆雷特要为他复仇。很明显，这个游戏的主题是复仇。

历史背景（承接内容）

背景可以吸引玩家，并且帮助玩家理解他们所处的年代。本游戏的历史背景是公元1601年的欧洲。

场景设定

场景是游戏和故事的背景幕，对故事而言和角色一样重要。在这里，场景是丹麦伊斯诺城堡和丹麦周围的国家。

环境

环境和场景不同，玩家在玩游戏的时候和环境互动。山、树木以及城墙都属于环境。

概念

概念很简单：你对游戏和故事最初的想法。在这里，游戏的概念是：主角复仇。

跳板

跳板是概念的延伸。我们的跳板是：本应得到王位的王子为父报仇。

预告

你是年轻的王子哈姆雷特。你刚从学校回到家参加你父亲的葬礼，得知你的叔叔和你的母亲已经结婚。你怀疑其中有肮脏的阴谋，但你没有证据。现在，你的任务是证明你的叔叔是凶手，为父报仇，并证明你才应该是丹麦国王。

背景故事

年轻的王子哈姆雷特刚从学校回到家——丹麦的伊斯诺城堡，参加父亲的葬礼。当他回家后，他发现自己的叔叔克劳迪亚斯和他的母亲在父亲死后不到几个月就结婚了。哈姆雷特怀疑其中有肮脏的阴谋。更糟的是，最好的朋友霍雷肖告诉哈姆雷特，他的父亲哈姆雷特国王现在成为了出现在城堡城垛中的一个幽灵。哈姆雷特找到了幽灵，得知他的怀疑是正确的（克劳迪亚斯谋杀了老国王哈姆雷特），他必须为父报仇，但他要如何做到？

大纲

哈姆雷特不确定幽灵到底是他的父亲，还是来自地狱的魔鬼在欺骗他，因此他必须自己寻找真相。他决定装疯，但在失败后，他请来一群演员表演了一出戏，重现了国王被杀的一幕。当克劳迪亚斯对戏做出反应时，哈姆雷特知道克劳迪亚斯有罪，并且想方设法杀死他。克劳迪亚斯在很大程度上识透了哈姆雷特，他找来哈姆雷特的两名校友罗生克兰和盖登思邓（Rosencrantz & Guildenstern）监视哈姆雷特，然后向他报告。与此同时，哈姆雷特认为他在刺痛克劳迪亚斯，并意外地刺痛了他的女友奥菲莉娅的父亲波洛尼厄斯。这种行为激起千层浪——包括令波洛尼厄斯的儿子雷尔提提到丹麦为父报仇。克劳迪亚斯更紧张了，他将哈姆雷特送往英国，同时送信给国王：杀死哈姆雷特。哈姆雷特看到了信，陷入了困境，直到海盗攻击了他的船，把他释放出来。哈姆雷特把罗生克兰和盖登思邓送到了英国，并且换掉了信，因为他认为他们背叛了他。当罗生克兰和盖登思邓到达英国后就被处死了。哈姆雷特回到丹麦，发现奥菲莉娅已经死去，她的兄弟雷尔提想要杀死他。克劳迪亚斯煽动雷尔提和哈姆雷特决斗。克劳迪亚斯允诺在剑尖上涂上毒药，这样雷尔提只要伤到哈姆雷特就可以杀死他。为了进一步做好准备，克劳迪亚斯在酒里下了毒，以防雷尔提伤不到哈姆雷特。哈姆雷特的母亲偶然喝下了酒死去了。哈姆雷特和雷尔提最后都受了致命伤。每个人都死了。一个名叫福丁布拉的人出现，获得了丹麦的王位。这就是你那复杂的悲剧！

在这个故事的游戏版本中，大纲也会从玩家的角度说明这些信息。游戏会有很多种可能的结局（哈姆雷特成功杀死克劳迪亚斯，夺回了王位；奥菲莉娅没有死，在帮助哈姆雷特杀死克劳迪亚斯和雷尔提之后，他们一起私奔了，等等）。同时，故事还会有多种分支，引导玩家走向这些不同的结局。例如，如果哈姆雷特只是伤了波洛尼厄斯，或是偶然杀死了奥菲莉娅，故事的方向就会改变，结局会是完全不同的。在游戏中增加各种可能性，可以让游戏经得起反复重玩。

角色

角色1——主角

名字：哈姆雷特

背景／历史：丹麦王子，出身于皇室，作为王位的继承人接受教育

生理特征：年轻、强壮、活跃

性格特征：爱幻想、多疑、优柔寡断

与玩家的关系：玩家角色

角色2——反派

名字：克劳迪亚斯

背景／历史：丹麦国王的私生子，为夺取王位谋杀了自己的兄弟。出生于皇室，但不能成为王位继承人

生理特征：年老、强壮、镇静

性格特征：狡诈、恶毒、自信

与玩家的关系：非玩家角色（AI），是玩家角色的主要对手

角色3——盟友

名字：霍雷肖

背景／历史：哈姆雷特的同伴，或许是来自上层社会，但不是皇室成员

生理特征：年轻、强壮、敏捷

性格特征：乐于助人、诚实、忠诚

与玩家的关系：非玩家角色（AI），帮助玩家达成目标

关卡

这是个线性的故事，但不意味着游戏也必须是线性的。关卡可以是非线性的。选择一种非线性的模式，让玩家可以在游戏里随时进入任何关卡探索、寻找信息、解谜以及战斗。

为了进一步让游戏体现非线性，最终一战应该是对抗克劳迪亚斯国王。只是，不同于线性游戏那样按顺序打到最后一战，玩家或许可以随时去打克劳迪亚斯国王。

胜利和失败条件

如果玩家未能在其他关卡达成相应目标，就不可能击败克劳迪亚斯获得胜利。我们可以要求哈姆雷特寻找证据，来进一步增加胜利的条件。也就是说，玩家在击败克劳迪亚斯之后，还要进一步证明克劳迪亚斯是杀死老国王哈姆雷特的凶手。如果玩家没有在其他关卡收集到足够的信息，他会因弑君罪遭到审判，然后被判死刑。

在顾及到有效的非线性玩法以及坚持原著的基础上，让玩家选择如何击败对手。如果玩家不能证明克劳迪亚斯有罪，玩家可能最终还是会死亡，就和戏剧里一样。如果玩家在结束时死亡，我们可以加入这样的规则来提高风险，如果哈姆雷特死亡，丹麦人民会起义，皇室家族的每个人都会死亡，就和戏剧里一样。现在，玩家可以获得胜利，改变故事的结局，或者是，如果玩家失败，莎士比亚版本的悲剧将会重演。玩家的目标是不让悲剧发生，重建国家的秩序。

下面进一步说明：

胜利 = 哈姆雷特成为丹麦国王；克劳迪亚斯被证实是凶手并且死亡。

失败 = 哈姆雷特和家族成员死亡，国家进入混乱的状态。

胜利和失败的条件对游戏和故事都很重要。一定要保证有着清楚的胜利和失败条件，这样才能做出令人满意的游戏。

挑战 and 策略

在关卡中收集信息和升级武器可以让玩家打败克劳迪亚斯、获得王位。在每个关卡中都应该有个小故事，带给玩家不同的挑战和策略。这样做有3个目的：

1. 这样能让玩家有事可做；
2. 这样可以让玩家获得一些奖励，或许在游戏结束时会有帮助；
3. 如果结构合理，并且策略和挑战支持，这些策略可以让玩家（哈姆雷特）在结束时成为更好的国王。假设哈姆雷特只知道皇室的生活，那么通过他为自己的目标而奋斗，可以让他成长，成为更好的统治者。

不知你是否注意到，我们的主题已经改变了。作者在开始的时候想出的是某一个主题的创意，但到了故事结束的时候，事情已经完全不同了，这种情况经常发生。在我们设定王子哈姆雷特的时候，主题已经从复仇变成了责任。突然之间，玩家要负责统治丹麦。当玩家去和克劳迪亚斯战斗的时候，他要负责

证明对方犯有谋杀罪。如果他有任何一点没有做到，他和他的家族，以及他的国家都会死亡或陷入混乱之中。奇怪的是，责任这个主题，尤其是统治阶层管理臣民这个主题，不仅经常出现在莎士比亚的著作中，而且在伊丽莎白时代的艺术作品中也经常出现。这里我们要做的是以一个悲剧为基础的游戏，但我们把它做成了以避免悲剧结尾为目标，但仍然完好保留下原著中素材的游戏。

让我们针对这款游戏设计挑战。

挑战

1. 确认幽灵是真正的老国王哈姆雷特，而不是地狱派来迷惑哈姆雷特的恶魔；
2. 证明克劳迪亚斯杀了老国王哈姆雷特；
3. 惩罚犯下谋杀罪的克劳迪亚斯。

策略

现在，让我们看看可以完成上面第二个挑战的三种策略。

1. 说服其他角色亲近克劳迪亚斯，骗取他的信任，让他向他们坦白；
2. 运用你的知识直接对抗克劳迪亚斯，试着用暴力拷打逼供；
3. 探索游戏世界，寻找证明克劳迪亚斯是凶手的客观证据。

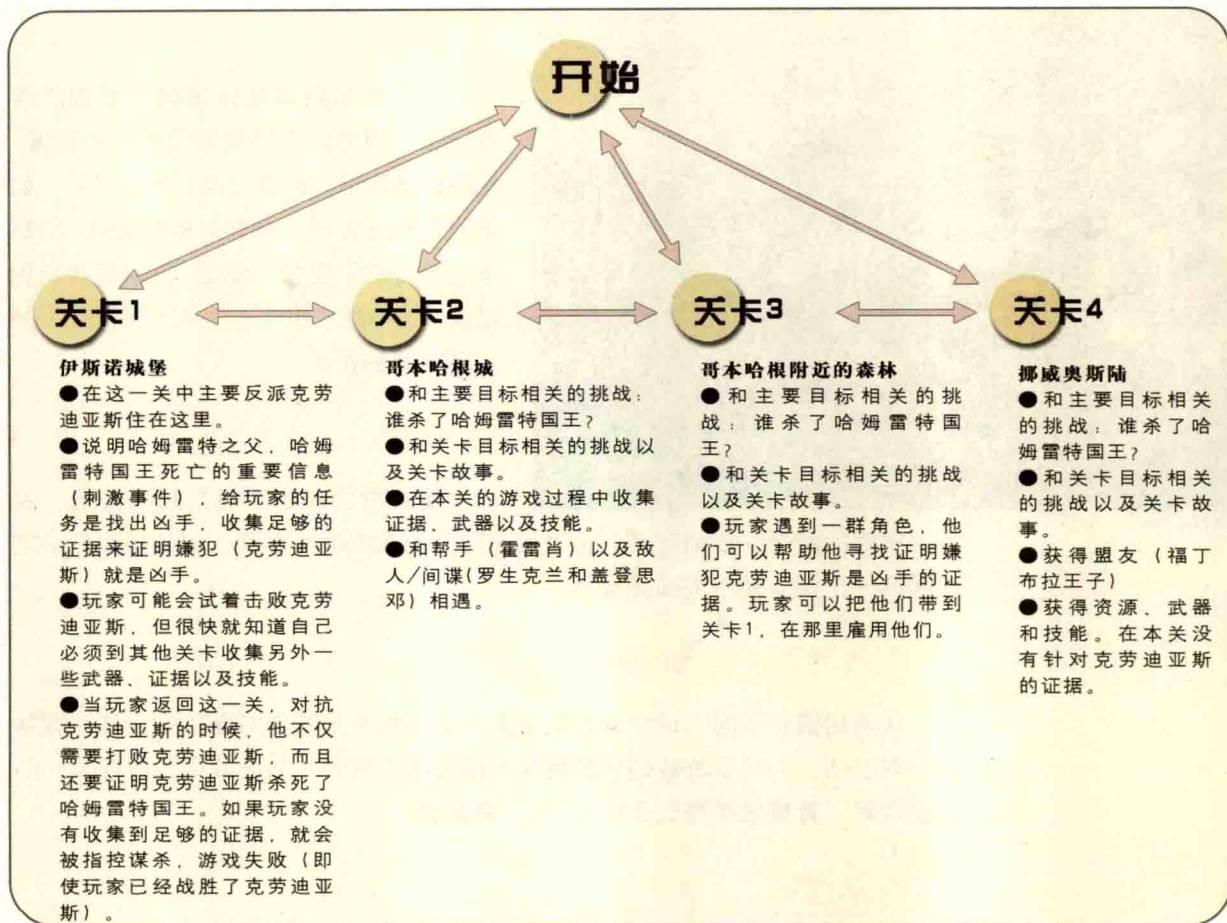
每种策略都有相同的可行性，应该引导玩家走上不同的故事之路，也让游戏有了重玩的价值。

音效

最后，思考一下如何为游戏加入音效。我们已经知道在哈姆雷特的游戏中会有NPC的对白。音乐可以用配乐的方式或是在哈姆雷特遇到其他角色时出现。当哈姆雷特在哥本哈根附近的森林遇到一群其他角色的时候，他们可能在唱歌或是弹吉他，从而增强玩家的整体体验。

虽然我们在上面给出的素材都是哈姆雷特游戏版本的一种可能的方向，但是游戏的故事是可变的。每一个故事都会有多种可能性。下面的图说明的只是故事中的一种可能性。

上面的哈姆雷特游戏是根据现有故事改编而来的游戏创意。要把一个复杂的故事以游戏的方式表现出来只有一种方式，要用游戏和角色的方式表现这个故事却有很多方法。选择不同的游戏类型，这是表现这个故事的一种方式；选择不同的视角，则是另一种方式。再进一步，你可能想把游戏做成“哈姆雷特



Per Olin

在太空”这样的创意，把背景设定为银河系，武器是高科技镭射枪，角色是一个必须回到自己星球的年轻人。无数种类似的可能性在各种故事中等待着策划人员的发掘。

9.2.2 凯撒的任务

现在让我们快速看一眼以历史事件为基础的故事，我们在书中一直说到的，儒略·凯撒将军统治罗马帝国的任务。

标题

因为这是一个著名的历史人物，最好还是在游戏的标题中保留他的名字。这样玩家可以很清楚地看出游戏的内容是关于什么，但游戏名不能只叫《凯撒》。我们必须进一步说明游戏的重点，例如叫作《凯撒的任务》，就可以说明得更多。

玩家选择想玩的关卡。这可以让哈姆雷特游戏表现得更加非线性，并且更贴近真实世界的体验



Ben Bourbon

类型

这个故事自然是以策略为基础的游戏玩法，因为你必须要管理所有的资源，包括你的军队、武器以及食物。另外，如果我们把它做成一个即时战略游戏，战略决定可以做得更快。因此，玩家更容易犯错误，这样除了忠实于史实，还为玩家带来了很好的挑战。

主题

我们再次谈到了对主题的需求。在

本书前面的部分，我们已经讨论过关于这个游戏的不同主题，但如果我们必须归纳成一个词，那就应该是征服。

历史背景（承接内容）

和哈姆雷特不同，这个游戏发生在历史上的某个特定时期。你应该对背景做一些改动，但这款游戏的乐趣就在于贴近历史背景，因此我们暂时保留它的历史背景。背景应该是公元前 52 年，意大利。

场景设定

场景是游戏和故事发生的背景幕，在这里，就是古罗马帝国，以及周围的远古世界。

环境

记住，玩家在玩游戏时会和环境发生互动。地形、建筑、交通工具以及非玩家角色都属于环境体验。一定要保证视觉效果的真实性和可信度。如果我们在游戏世界的中心放上摩托车，环境就会不协调，玩家的代入感也会遭到破坏。

概念

再次说明，概念（最初的想法）应该很简单。《凯撒的任务》的概念是：主角希望得到权力。

跳板

跳板就是概念的进一步延伸。我们的跳板是：关于儒略·凯撒成为罗马国王这前的故事，或许还包括他如何成为国王的故事。

预告

游戏预告常用第二人称撰写。下面是《凯撒的任务》的预告：

你是年轻并且野心勃勃的凯撒将军，你刚刚穿越了卢比肯河，在最伟大的帝国——罗马掀起了一场内战。你痛恨的敌人，庞培大帝，得到了统治和保护罗马的权力，并且他的军队数量远远大于你的。庞培有罗马元老院的支持，有不计其数的罗马军团，你的军队将会有一场苦战。你的决心和野心能为你带来胜利吗，还是你愿意承受失败？

背景故事

公元前71年，庞培大帝在成功镇压了西班牙的叛乱后胜利回到罗马。与此同时，富有的贵族克拉苏镇压了斯巴达克斯领导的奴隶起义。公元前70年庞培和克拉苏都在竞选执政官——一个由二人掌控的职位。庞培本来不够资格竞选，但在儒略·凯撒的帮助下获得胜利，克拉苏成为了另一个执政官。10年之后，当凯撒回到罗马时，他加入了克拉苏和庞培的势力，结成三人联盟，人称“前三头”。凯撒把自己的女儿朱莉娅嫁给了庞培，这个举动的意愿是好的。很快，罗马元老院察觉到了凯撒对权力的渴望。他们把他送去征服高卢，让他远离罗马和罗马政治。当克拉苏在公元前53年的一场战役中被杀后，元老院任命庞培大帝统治全罗马，这让野心勃勃的儒略·凯撒坐立不安。

大纲

在雾蒙蒙的卢比肯河畔，儒略·凯撒，罗马的前三头同盟之一，一直注视着他那小小的军队。他用一句简单的口令命令军队渡过河，就此将帝国推入了一场狂暴的全国战争之中，而文明却始终保持着平衡。为了击败他的敌人庞培，凯撒快速而又果断地行动了，他把自己的人放置在整个北意大利，而庞培则集中了他那数量庞大而又分散的军队。一个城市接着一个城市被征服了，一个镇接一个镇落入了凯撒的手中。很多地方没有任何反抗，罗马在危险之中平息下来。元老院和庞培在几周之内撤离了罗马，留下一个血淋淋的警告：任何留在罗马的人都将作凯撒的同盟，庞培的敌人。庞培向东撤离是一个战略决定，因为他的意图是把凯撒引到亚洲，那里有很多强大的国家和庞培是同盟。对庞培而言不幸的是，在撤离罗马的混乱中，他和元老院忘记带走藏在农神庙下的大量财宝。凯撒很快发现了这个战利品，这大大增加了他战斗的资金。在接下来的6个月里，凯撒无情地追击着庞培，终于在西班牙击溃了他最后一只军队。战败的元老院别无选择，只得任命凯撒为首席执政官，以及全罗马的君主。

角色

角色 1 ——主角

名字：儒略·凯撒

目标：统治罗马帝国

背景 / 历史：前三头的成员，但近期被驱逐出了罗马政治舞台

生理特征：30 多岁、强壮、活跃

性格特征：傲慢、自信、爱冒险

和玩家的关系：玩家角色（或 NPC，如果玩家选择扮演庞培）。庞培的主要对手

角色 2 ——反派

名字：庞培大帝

目标：保住统治罗马的权力

背景 / 历史：凯撒的女婿，现在统治了元老院和罗马，并且不打算放弃这个权力

生理特征：20 多岁、强壮、活跃

性格特征：傲慢、自信、不忠

和玩家的关系：NPC（或是玩家角色，如果玩家选择扮演庞培）。凯撒的主要对手

角色 3 ——盟友

名字：士兵

背景 / 历史：多年服从玩家角色的命令

生理特征：健康、强壮、敏捷、身着军装、携带武器

性格特征：忠于玩家角色

和玩家的关系：NPC，帮助玩家角色达成目标

关卡

因为这个游戏是关于凯撒征服罗马的过程，或许线性的进程可以让玩家专注于自己的目标。玩家到达新城市和殖民地时，可以通过交易、力量或是政治的方法收集资源。

让玩家能够选择是很重要的，因此玩家可以选择扮演凯撒（只有很少的资源）或是庞培（拥有更多的资源）。即使凯撒只有很少的资源，游戏还是能保持平衡，因为这些资源更精简，更靠近罗马。如果玩家选择扮演庞培，游戏则开始于完全不同的关卡；玩家要返回来遭遇凯撒，阻止他获得太多土地。管理资源和策略调兵再次成为游戏的全部内容。

胜利和失败条件

现在，我们已经有了角色和故事，让我们看看在游戏中要如何胜利或失败。

凯撒

胜利 = 获得帝国的统治权。

失败 = 资源的耗尽和死亡。

庞培

胜利 = 保持帝国的统治权。

失败 = 失去帝国，死亡。

这些就是胜利和失败的条件。你还能想出其他胜利和失败的因素吗？

挑战和策略

整个游戏的挑战是征服对立力量，但我们还可以加入一些策略性的任务。记住，目标是成为罗马的国王，因此，先成为城市的拥有者这样的高阶职位是一种收集兵力资源的有效方式。游戏里还会有别的政治活动。如果玩家是凯撒，只要价钱合适，可以贿赂元老院背叛庞培。另一方面，元老院中受到贿赂的人可能有人扮演了间谍角色。在这种情况下，玩家使用的重要资源就会化为泡影，这些资源本来可以用于为士兵提供食物和武器，并且带来最终的胜利。

挑战

1. 增强你的力量；
2. 需要更多的资源；
3. 攻击敌人，试着摧毁敌人的资源和基础设施。

策略

现在让我们看看应对上面第二个挑战的策略。

1. 通过武力征服城市，但要准备好遭遇抵抗。或许可以用士兵的生命换取资源；

Per Olin

凯撒游戏



穿过卢比肯河

游戏玩法包括：侵略意大利北部，占领小城镇，收集这些小城镇的资源。

得到领土和新发现的资源

交换资源以获得领土。靠近罗马。庞培的军队出现，对抗玩家和玩家军队。

玩家进入罗马城
和罗马士兵作战

玩家找到罗马宝藏
购买更多的军队和资源。
庞培离开城市。

玩家追击庞培
玩家最终征服了庞培所有的军队。

玩家成为国王，统治了罗马帝国。



在凯撒的游戏里，所有的行动都是线性进行的

2. 和城市的官员做交易，允诺统治罗马后授予政府的高级职位；

3. 将少量强盗士兵送进城里偷窃货物（但这么做不像罗马人的作风，并且不能获得后期统治罗马之后需要的尊重和敬畏）。

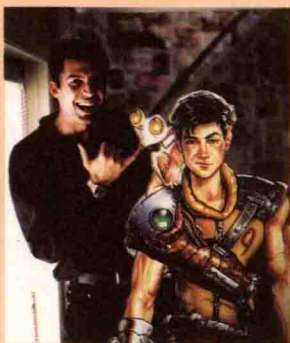
音效

最后，《凯撒的任务》要怎样加入音效？你会用音乐做战场的配乐吗？需要用多少对白来说明任务？你要怎样告诉玩家该做什么？选择有很多，包括马蹄的轰鸣声这样的音效。在家用机游戏里，你可以用手柄振动的方式加强音效。例如，庞培军队的马蹄声一旦接近，玩家不仅可以听到声音，还可以感受到手中的手柄在振动。任何能让玩家沉浸在游戏体验中的元素都应该加在音效里。

上面只是《凯撒的任务》游戏版本的一种可能性。记住，游戏中的故事是会变化的，所以任何故事都应该有多种可能性。右边的图说明的是游戏故事中的一种可能性。

大卫·佩里 (David Perry): 具有可玩性的故事事件

大卫·佩里 (Shiny 娱乐公司总裁)



作为一名 23 岁的电视游戏行业老手，大卫·佩里从 15 岁的时候在北爱尔兰写出电视游戏编程书籍开始，就开始了他的职业生涯。从那时起，大卫已经开发了 32 款游戏（为其中 24 款游戏编程）。大卫最棒的游戏包括有《终结者》(The Terminator)、《忍者神龟》(Teenage Mutant Ninja Turtles) 以及《阿拉丁》(Disney's Aladdin)。 he 现在是游戏开发者协会的顾问之一，经常在业内活动中演讲。他最新的作品是《黑客帝国》，获得 2003 年电影游戏一等奖，卖出将近 600 万份碟片。Shiny 娱乐目

前在制作续集《黑客帝国：尼奥之路》(the Matrix: the Path of Neo)。

我觉得讲述故事的方式在未来的发展中会出现具有可玩性的故事事件。举例来说，你可以停下来看到一个人被绞死，你可以绕过去，也可以救他。这是你的选择。故事系统接下来需要根据玩家和AI触发的情节控制系统自己创造下面的内容。这很复杂，会让作者发疯，因为有太多的方式会打断他们的思路。也就是说，如果能带来大量的利益，作者才会甘愿围绕这个观念进行下去。AI识别和对白生成程序编写人员将会是作者最好的朋友！

9.3 电影和游戏

由于好莱坞越来越多地侵入了游戏行业，同时有很多创意的版权作为艺术，已经超越了游戏的概念，因此我们必须快速地审视一下出自于电影和电视的角色和故事。

在把电影改编成游戏的时候，面临的最大的问题是，游戏和电影是完全不同的媒体，却要被同等看待。小说在故事和环境上与游戏的体验相似，或许小说更能适应这种改编，但是因为好莱坞才是“授权作品类赚钱机器”，人们持续努力着，把游戏和电影融合起来。明白了这一点，我们要考虑的就是让玩家延续对原著的体验。

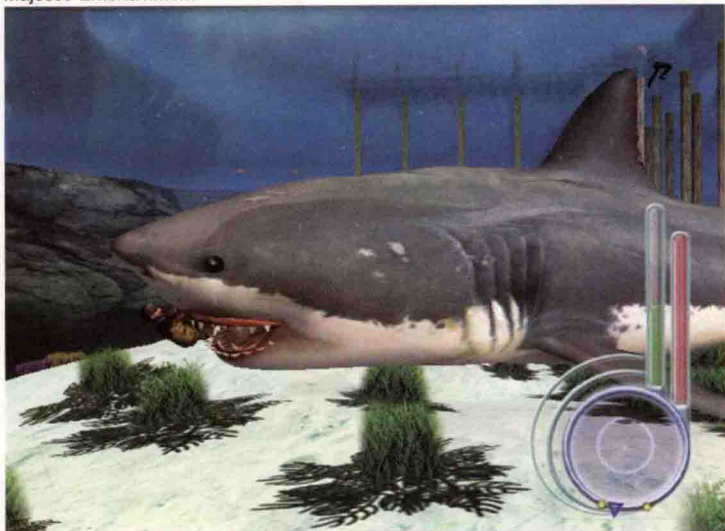
电影的故事是线性的，情节是惟一的。对于想体验电影的玩家来说，这可能会好玩。但是，玩家市场正在寻找一种全新的方式来玩游戏，在游戏玩法背后要隐藏着互动性和非线性。

改编的问题

在制作改编类的游戏时，会有大量的精简。你可以假设观众是知道角色的，也知道他们要进入的世界，你可以直接跳入故事部分。问题是，游戏公司很少会投资在改编游戏里，他们只依赖于原著的名声来出售游戏，往往做不出好游戏。在《史瑞克2》中，我们不能太多描写主角，因为他们希望能请明星配音，而配音大多会很贵。这样一来，像姜饼人这样的角色反而成为了游戏中的明星，至少是对白最多的。如果有人愿意在好作品上投入时间、精力、金钱，那么不仅销量会更好，而且会有更多的人被游戏所吸引。

——麦克·达利 (Mike Daley, Blindlight 自由写作制作人)

Majesco Entertainment



《大白鲨》(上图)和《彼得·杰克森之金刚》(下图)都是授权改编而来的游戏

Ubisoft



虽然围绕电影改编游戏有着很多的问题和争议，这二者还是有一些值得我们期待的元素，以及可以相互转化的情节。首先，让我们看看一个原著获得成功，之后排成了非常流行的电影，接着制成了成功的游戏作品的一个范例——《哈利·波特》。

记住，《哈利·波特》是由小说改编而来的，我们之前提到过，小说中的环境往往比电影更适合进行游戏，这很重要。即使如此，《哈利·波特》不仅有着丰富的世界和复杂的角色，让孩子们都喜欢玩，而且它本身的世界就很贴近幻想型的游戏世界。魔法和咒语、怪物、坏巫师联盟、时间的概念以及时间穿梭改变故事结果，这些元素的使用都有利于做出好游戏。除此之外，玩家还能进入这个魔法世界，自己扮演哈利的角色，享受游戏乐趣。

游戏《史瑞克》的世界完全超越了电影故事的领域。在电影中，很难想到玩家进入的世界除了主角之外还会有着一个广阔的游戏空间、丰富的环境，以及充足的冒险。

最近获得成功的小说《雷蒙·斯尼奇的不幸事件》(Lemony Snicket A Series of Unfortunate Events) 改编出了电影版本。不幸的是，电影不像好莱坞预期的那样好，但可以放心的是，游戏的版本至少从理论上来说，会有一个大小适当的游戏世界，并且有着有趣的游戏玩法。

在《蜘蛛侠2》中，玩家可以游遍纽约城，体验各种不同的挑战和玩法，这和GTA《侠盗猎车手》为玩家提供选择的方式很类似。这款游戏成功示范了线性的电影故事要如何做成非线性的游戏。

你能想出有什么电影能带来非线性的玩法、巨大的游戏空间，以及迷人的

故事？在看电影的时候，想想怎样用多种办法把电影有效改编制作成游戏。你一定会想出一些可能做出好游戏的办法。记住，要改编成游戏，把电影完全照搬过来是不行的。应该把重点放在电影的哲学主题上，以及真正能带来令人瞩目的游戏玩法的那些元素。

麦克·达利 (Mike Daley)：故事“学者”

迈克尔·FX·达利从事电视行业几年了，他的作品包括有《CSI》、《遇见乔丹》(Crossing Jordan)、《X档案》(X-Files)、《咱们的小布什》(That's My Bush!)、《美梦成真》(Get Real)等。除此之外，他在一家名为 Blindlight 的公司以自由写作的方式撰写电视游戏。在 Blindlight 他作为写作制作人参与了李连杰的《荣誉之上》(Rise to Honor)、《大众高尔夫》(Hot Shots Golf Fore!)、《史瑞克2》以及《忍者龙剑传》(Ninja Gaiden) 的制作。麦克在洛杉矶玛莉蒙特大学取得了电影剧本写作的硕士学位。



迈克尔·FX·达利
(Blindlight 自由写作制
作人)

故事是我们这一代人一直在学习的东西。我是说，现在大部分孩子通过一遍又一遍地看 DVD 获得和电影学校一样的知识。当你开始分析你的娱乐内容，即使只是下意识的行为，你是在学习其中的规则。在不可思议的事件之后，好人胜利。在一款好游戏里，这种结构可以让玩家持续关注着游戏，想要打完关卡、游戏以及故事。这已经成为了我们的基础常识，好游戏能用故事来吸引玩家。

随着观众已经成为了一群“电影学者”，他们对电影和电视的娱乐性感到不满只是时间问题。我的朋友都已经意识到了这一点，每部电影结束之后他们都会在演讲中说“我本可以做得更好”。互动让他们可以“做得更好”，即使这种互动只是一种假象。我相信，在未来我们都会开始玩游戏，但游戏行业必须意识到，不是每个人都喜欢玩《光晕》，或是仅仅杀戮。只有故事才会带来更好玩的的游戏。

9.4 作者应该从何处进入制作过程？

虽然还是有很多游戏公司不用作者，但是作者在游戏制作过程之中越来越不可缺少。在很多时候，主策划或是创意指导想要写故事，但是要么没有受到过写作的训练，要么没有时间去根据游戏玩法构思一个好故事。

专业的写作在《恶魔之石》(Demon Stone) 中的重要性

我们在设计《恶魔之石》的时候，和畅销小说作家 R·A·塞尔瓦托密切合作，创造了角色和背景设定，塞尔瓦托完全融入了团队之中，和策划人员、美术以及制作人合作得很好。我们选择艾美奖获得者剧作家罗伯特·古德曼(Robert Goodman)



Stormfront Studios/Atari

撰写游戏对白，他的工作提高了很多场景的深度和并使剧本更加感人，没有他我们是永远做不到的。我相信，游戏故事和对白在未来会稳步成长和提高，因为很多主要的游戏设计团队在和顶级的作者一起设计游戏角色、讲述他们的故事。游戏行业已经吸引到著名的电影和电视专业特效人士，例如理查德·泰勒(为电影《仪器》制作了革命性的电脑画面)。顶级作家会逐步加入游戏开发团队，将他们的技术贡献于游戏创造的过程，就像好莱坞技术专家现在所做的一样。

在未来，作者很有希望成为开发团队核心中的一部分。同时，本书中讨论过的内容会帮助作者和策划人员(以及希望未来会出现的作者-策划混合人员)用迷人的故事和有趣、感情丰富的角色创造出多彩的游戏世界。当制作者确实能够做到如此，我们就能享受到更好、更丰富的游戏体验了。

让行业更加专业化

近期我们看到聘请专业作者写作游戏剧本的趋势出现了。这个过程已经花了太长时间。在传统上，策划人员或是程序员会一起笨拙地编写一些对白，插在那些需要引导玩家进入游戏下一部分的地方。除了冒险类游戏这个电视游戏界的故事堡垒之外，其他游戏的故事都没有经过太多的思考。游戏剧本的质量会持续提升，我们会看到更多的改革和实验，就像艺术之花初次开放时制作电影的方式。专业技巧将会出现在这个行业中。像《公民凯恩》这样的游戏还等待着人们做出。

——Patricia Pizer(4orty 2wo 娱乐 主策划)

丹·艾瑞(Dan Arey): 独一无二的游戏故事讲述的挑战

作为一个有着超过14年经验的作者、高级策划，丹·艾瑞曾和电子艺界、Accolade、美国世嘉、水晶动力以及索尼等发行商合作过。丹是互动与整合媒

体早期的支持者，在他任职水晶动力的策划主管时，他领头制作了最早的这类游戏。在水晶动力时，丹于1992年就运用电影内容和更强大的故事技术来设计游戏，并且成为业内的强化故事型游戏领导人长达10年以上。丹在顽皮狗继续自己的职业生涯，参与设计了《古惑狼》(Crash Bandicoot)和《杰克与达斯特》系列，这两款热卖游戏总共售出三千五百多万套。除了为《游戏开发者杂志》投稿之外，丹也经常在游戏开发者协会、E3展会、DICE、美国作家工会以及南加州大学影视学院做演讲。



E·丹·艾瑞(顽皮狗工作室/SCEA 创意总监)

乍一看来，大部分人都会认为游戏和电影的区别是，一个是被动型的(向后倾斜的故事讲述方式)，一个是互动型的(向前倾斜的故事讲述方式)，但这有些误导。我会说，即使是几百年前，萨满在火堆边为部落讲故事的时候，身体前倾的兴奋听众也在和故事发生着互动。他们在脑海中编织出画面，他们作为参与者积极接收着故事体验。对我而言，游戏和电影的区别是，当我们在游戏中讲故事的时候，这只是一个参与程度的问题。在游戏里，故事只是所有体验中的一小部分，但我们不能因为它所占的比例小而忽视了它的重要性。

游戏是需要“行动”的：关于玩家有目的、集中的行动。也就是说，有些小说在翻拍成2小时电影时故事被改得很糟，有些故事类型不适合含有大量行动的游戏。游戏就是要采取行动，然后看结果如何，这种紧密的反馈循环对玩家非常重要。

传统的故事主要是线性发展的形式，不会进行递归。传统的作者带给我们的是构思精巧的、很纯净的生活体验，把所有让人讨厌的部分都抽去了(至少我们希望如此)。节奏完全由作者控制。情感的发展过程被清楚地定义、定时出来。在游戏中，根据玩家的技巧，玩家情感的高峰和低谷可能会间隔10分钟出现，如果是一个斗志昂扬的玩家，则可能间隔2小时。在游戏里，我们缺乏对这种情感行动的控制，这就是问题所在。节奏感、特别是随着故事的发展一直到最后不断增加的紧张感，都是故事体验中经久不衰的要素。时间的安排关系到对玩家情感的影响程度。在游戏里，时间的安排很主观，经常由玩家来支配(为了更好地互动)。这为我们所有奋斗于互动式故事的人带来了独一无二的挑战。

区别只有一点，但却很重要，说明传统意义上的一些方式在游戏中可能不那么有用。为了讲出可以互动的故事，我们一直在发展着自己的遣词造句，并将继续发展下去。未来是光明的!

谢尔登·布朗 (Sheldon Brown): 游戏故事的革命



谢尔登·布朗 (加利福尼亚大学圣地亚哥学院 教授)

谢尔顿·布朗是美国加利福尼亚大学圣地亚哥学院 (UCSD) 计算机与艺术研究中心 (CRCA) 的指导员, 并且是那里的视觉艺术教授, 同时还是加利福尼亚通讯与信息技术学院 (Cal-IT2) 的新媒体艺术领导人。他的工作是测试媒体与生理体验之间的联系。这种工作经常出现在公共领域的范围内, 研究以何种技术方式 (例如电子游戏), 可以将社会与文化领域联系起来。

游戏可以让我们通常对故事的想法得到发展。在未来, 游戏故事将不止集中于像电影或是书本故事这样的故事形式, 它将会发展出独一无二的形式, 或许是当前的评论语言无法描绘的形式。虽然研究这些已经存在的故事形式对我们很重要, 但是我们也应该看看其他领域的游戏、故事以及社交互动, 以便于我们理解故事要如何发展成为更能揭示文化的形式。

游戏的未来：全景式游戏

当我看到《星舰奇航》(Star Trek) 中的全景操作平台, 我就知道未来的游戏应该是这样: 完全投入、生理和感官两种方式的互动、完全认可假定、完全沉浸在数码环境中。我想用“全景式”这个词来说明这种体验。对我而言这是终极目标, 还需要不断前进才能达到。

——E·丹尼尔·艾瑞 (顽皮狗工作室 / SCEA 创意总监)

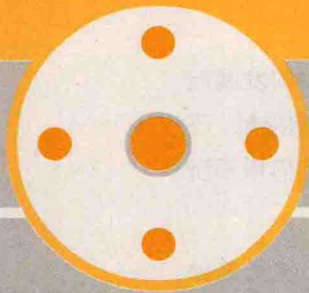
随着游戏机技术的发展, 玩家对故事内容的需求必然会出现。这种对倾听更多故事的需求让我们又回到了最早的旧石器时代, 人们在洞穴的墙壁上讲述自己的故事。在接下来的时代, 人们对讲故事的需求不会改变, 但我们已经有了媒体。我们可以期待未来能看到越来越多由故事带动的游戏, 但不会是我们现在知道的这样。在未来的故事里, 玩家或是观众会更加投入, 参与到自己的探险、或是自创的故事之中。

在本书的第一部分中, 我们回顾了故事的出处、我们为什么需要讲故事, 以及在电子游戏中我们取得了什么样的讲述故事新境界。我们还看过了传统故事和传统故事所伴随的某些方法在新型的游戏故事中也能发挥作用。这些元素, 以及游戏和故事的结合, 让我们能够为玩家创造全新的体验。最后, 我们接触了通过游戏、故事以及带入感打动玩家感情的方法, 并且讨论了游戏在其形式和含义上如何快速地成为一门艺术。

本书的第二部分带着我们快速浏览了各种故事媒体中的角色是如何发展而来的，以及游戏是如何需要角色的，尽管玩家和所有角色都会发生亲密接触，不论是玩家角色还是NPC。为了进一步深入讨论，我们还看了对白是如何增强玩家的投入体验的。

本书的第三部分重点说明了故事和游戏玩法元素如何结合起来，成为既动人、引人注目，并且又好玩的体验。我们把这种故事和游戏玩法的结合成为“故事玩法”。

现在我们已经看完了所有用来创作好游戏和好故事的基础元素，该是你用自己的创造思维把它们总结起来的时候了。游戏、故事讲述以及故事玩法的世界大门永远敞开。大公司和较小的独立公司会继续开发出了不起的游戏内容，同时研究新方法，开拓新领域，不断改变故事、角色以及游戏的世界。



章节回顾

1. 分析一款现有的解谜、策略、或是模拟游戏，该游戏应该没有任何故事情节。运用你在本书中学到的方法，为这款游戏创造出一个故事，以及至少3个主角。

2. 选择一部没有被改编成游戏的电影、书籍、或是电视剧（搜索 <http://mobygame.com> 和 google 确保这一点）。根据这部版权作品的一个主题创作出一套游戏故事来。记住，最好的游戏改编作品不是照搬来的，而是着重于原著的某一个方面（例如次要剧情、场景、或是哲学主题）。

3. 用本书附带的光盘中的游戏设计文档作为参考，为自己的游戏创意写出一套游戏故事文档或者游戏设计文档。一定要注意故事和游戏玩法这两方面的元素的平衡。

4. 有人预言，电子游戏将会成为21世纪娱乐形式之首选，但现在游戏还处于幼年时期。在了解了多年来故事在不同媒体上是如何发展之后，你认为游戏故事在接下来的10到20年会如何发展？

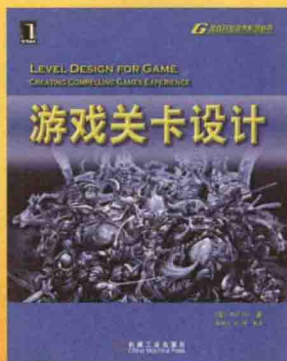
谁教会了

《魔兽世界》

的关卡设计



《半条命》作者倾心写就、盛大公司专业团队翻译
暴雪总裁极力推荐！



作者: Phil Co

译者: 姚晓光 孙决

书号: 7-111-19872-7

定价: 35.00 (1CD)

《魔兽世界》是暴雪公司十年磨一剑出来的游戏精品，本书是暴雪公司制作《魔兽世界》副本任务的参考书籍之一！

作者简介:

作者Phil Co最初在世嘉游戏公司作为测试员。从1996年开始，他成为关卡设计师并在一些最受推崇的游戏开发团队里工作，包括Cyclone工作室、暴雪公司以及Value Software公司，是极受欢迎的《半条命》系列游戏的开发者之一。

专家评论:

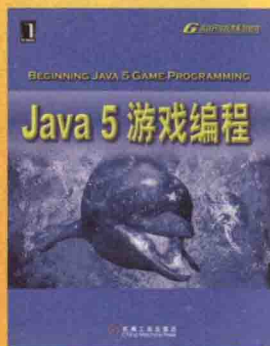
任何对游戏关卡设计行业有兴趣的人都应该看看这本书。

——Rob Pardo，暴雪娱乐公司，游戏设计副总裁

这本书中包含的宝贵信息对任何喜欢关卡设计的人而言都是无价之宝。这是少数我能向我的游戏学生推荐的书本之一。

——Todd Robinson，旧金山艺术学院游戏设计讲师

游戏编程是一个富有挑战性的内容，它不仅难以掌握，而且难以入门。游戏开发技术系统这套丛书针对游戏开发设计的每一个环节进行了细致的讲解，将学习过程变得容易得多。书中收录大量优秀的免费工具。

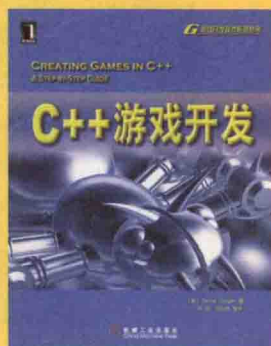


作者: Jonathan S. Harbour

译者: 李强 李振 苏南

书号: 7-111-19993-6

定价: 39.00(1CD)



作者: David Conger with Ron Little

译者: 谯谊 等

书号: 7-111-19686-4

定价: 39.00(1CD)

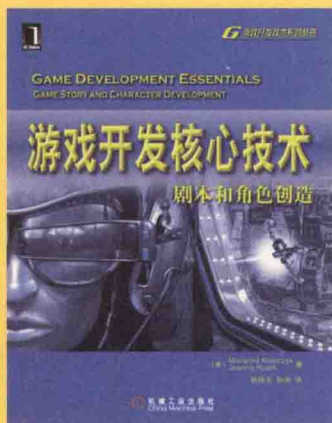
游戏世界的

——游戏开发技术系列丛书

我认为游戏艺术的真正标志，是有人承认自己在第17关时哭了。

——史蒂芬·斯皮尔伯格

神手



作者: Marianne Krawczyk
译者: 姚晓光 孙决
书号: 978-7-111-21197-6
定价: 49.00(1CD)

游戏开发核心技术：剧本和角色创造(全彩)

设计游戏，就是设计一个虚拟世界。这个世界是否吸引人，很大程度上取决于剧本和角色的创造。本书旨在教授专业游戏开发人员学会将故事叙事方法和游戏玩法结合起来，从而创作出更加复杂、更具戏剧性的游戏，让玩家体验无限乐趣。

译者简介：

姚晓光，npc6.com网创始人，曾就职于盛大网络盛锦娱乐游戏研发公司常务副总经理、游戏首席执行制作人。监制《幻灵游侠》回合MMORPG游戏；监制大陆第一款真3D商业网游《神迹》；编译《网络游戏开发》一书并被选为游戏研发教材。



作者: Jessrica Mulligan
Bridgette Patrovsky
译者: 姚晓光 恽爽 王鑫
书号: 7-111-14391-4
定价: 39.00



作者: Alan Watt
Fabio Policarpo
译者: 沈一帆
书号: 7-111-15652-8
定价: 59.00



作者: Alan Watt
Fabio Policarpo
译者: 沈一帆
书号: 7-111-15776-1
定价: 59.00(1CD)



专业成就人生
立体服务大众

www.hzbook.com

填写读者调查表 加入华章书友会 获赠精彩技术书 参与活动和抽奖

尊敬的读者：

感谢您选择华章图书。为了聆听您的意见，以便我们能够为您提供更优秀的图书产品，敬请您抽出宝贵的时间填写本表，并按底部的地址邮寄给我们（您也可通过www.hzbook.com填写本表）。您将加入我们的“华章书友会”，及时获得新书资讯，免费参加书友会活动。我们将定期选出若干名热心读者，免费赠送我们出版的图书。请一定填写书名书号并留全您的联系信息，以便我们联络您，谢谢！

书名：

书号：7-111-()

姓名：	性别： <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女	年龄：	职业：
通信地址：		E-mail：	
电话：	手机：	邮编：	

1. 您是如何获知本书的：

☐ 朋友推荐 ☐ 书店 ☐ 图书目录 ☐ 杂志、报纸、网络等 ☐ 其他

2. 您从哪里购买本书：

☐ 新华书店 ☐ 计算机专业书店 ☐ 网上书店 ☐ 其他

3. 您对本书的评价是：

技术内容	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 较差	<input type="checkbox"/> 理由_____
文字质量	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 较差	<input type="checkbox"/> 理由_____
版式封面	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 较差	<input type="checkbox"/> 理由_____
印装质量	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 较差	<input type="checkbox"/> 理由_____
图书定价	<input type="checkbox"/> 太高	<input type="checkbox"/> 合适	<input type="checkbox"/> 较低	<input type="checkbox"/> 理由_____

4. 您希望我们的图书在哪些方面进行改进？

5. 您最希望我们出版哪方面的图书？如果有英文版请写出书名。

6. 您有没有写作或翻译技术图书的想法？

☐ 是，我的计划是_____ ☐ 否

7. 您希望获取图书信息的形式：

☐ 邮件 ☐ 信函 ☐ 短信 ☐ 其他_____

请寄：北京市西城区百万庄南街1号 机械工业出版社 华章公司 计算机图书策划部收
邮编：100037 电话：(010) 88379512 传真：(010) 68311602 E-mail:hzjsj@hzbook.com



专业成就人生
立体服务大众

www.hzbook.com

华章计算机图书作译者指南

1. 华章出版哪些计算机图书?

我们出版面向IT专业技术人员的技术图书, 以及计算机基础类、应用类图书, 还包括各类院校的计算机教材。您可以投稿, 也可以向我们推荐外版选题。

2. 华章的选题列选、出版流程

(1) 本版选题: 作者提交“图书选题登记表”(附目录大纲、内容简介和样章)→选题论证→选题审批→签订“约稿合同”→作者写作→作者提交部分稿件→作者交齐稿件→编辑初审→编辑进行编辑加工等出版流程→为作者寄样书→支付作者稿酬。

(2) 外版选题: 译者提交试译稿→与译者签订“翻译合同”→译者翻译稿件→翻译过程中提交部分译稿→提交全部译稿→编辑初审→编辑进行编辑加工等出版流程→为作者寄样书→支付译者翻译稿酬。

3. 如何投稿给华章?

您可以通过下列的联系方式与我们直接取得联系:

投稿E-mail信箱: cjk@hzbook.com

联系电话: (010) 88379512 传真: (010) 68311602

邮寄地址: 北京市西城区百万庄南街1号 邮编: 100037

请尽量提供您常用的联系方式: 例如电话、E-mail等, 方便我们与您取得联系。

4. 选题列选后您所需进行的工作

将会有指定的责任编辑负责您的稿件, 与您签订约稿合同, 并在图书编辑出版的全过程中与您联络、沟通。

5. 如何交稿

如果稿件的电子文件较小, 您可以直接将文件发到我们的投稿信箱 (cjk@hzbook.com)。对于较大的文件, 您也可以将书稿电子文件刻成光盘邮寄给我们。

6. 从交稿到成书所需的时间

依稿件篇幅和稿件质量而定, 通常为2到3个月, 特殊情况下, 责任编辑会与您直接联系。

7. 可供选择的稿酬结算方式

版税制: 版税计算方法为图书定价×实际销售册数×版税税率。

一次性付酬: 稿酬=稿酬标准(按每千字计)×出书千字数, 一次付清。

外版书翻译稿酬: 支付方式同一次性付酬。

8. 图书出版后, 您所需参与的事情

图书出版后请您定期关注China-pub (www.china-pub.com)、Dearbook (www.dearbook.com) 等网络书店的译者反馈意见, 帮助读者解答图书内容和技术问题。

另外, 我们的编辑会向您提供相关反馈, 并会组织一些网络宣传、读者座谈会、新书发布式、有奖书评等活动。这些都需要您的参与和配合。